

PS3 • Wii • XBOX 360 • PS Vita • PSP • DSi • 3DS • iOS • ANDROID
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLAS
Nº 251
HOBBY CONSOLAS
EXCLUSIVA
NEW SUPER MARIO BROS 2
Analizamos el juego del verano para 3DS
INVESTIGACIÓN
ASÍ SERÁN XBOX 720 Y PS4
Todos los datos sobre las nuevas consolas
ENTREVISTA
TALENTO ORIENTAL
Hablamos con 4 genios del videojuego japonés
A FONDO
THE LAST OF US
No juegues, lucha por sobrevivir
¡PÓSTER DOBLE!
THE LAST OF US
LOLLIPOP CHAINSHAW
ANÁLISIS KINGDOM HEARTS 3D / SPEC OPS
METAL GEAR SOLID HD / LEGO BATMAN 2
AVANCES SLEEPING DOGS / DARKSIDERS II
PRIMER CONTACTO
Probamos Wii U y 3DS XL

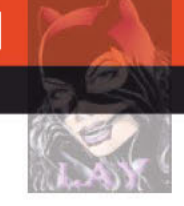


DONDE tú prefieras...
...Y al mejor precio:
Suscríbete 6 meses por solo 6,99 €
(Excepto semanales, quincenales y bimestrales)
1,16 €
POR REVISTA



SALVAD A LA PRINCESA...
New SUPER MARIO BROS. 2
UN PLATAFORMAS DE LA VIEJA ESCUELA QUE PODRÁS JUGAR CON UN SOCIO
WWW.YOUTUBE.COM/NINTENDOES
WWW.IWATAPREGUNTA.ES
© 2012 Nintendo. Program © 2012 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS.
3
www.pegi.info
Proporción real
NINTENDO 3DS
NINTENDO 3DS XL
Adaptador de corriente NO incluido en la cons
Nintendo 3DS™ XL. Es compatible con el cargador
Nintendo DSi™, Nintendo DSi™ XL y Nintendo 3D







MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas

manuel@axelspringer.es
@manu_delcampo

Hobby Consolas sigue creciendo

Estamos en época de cambios. Uno de nuestros principios irrenunciables ha sido siempre estar en movimiento, no quedarnos quietos, evolucionar, innovar. Hobby Consolas ha sido el gran referente editorial del mundo de los videojuegos en España, y queremos que lo siga siendo, tanto en su versión física como en digital. Por esta razón, nuestro/vuestro portal de videojuegos hobbynews.es pasará a llamarse desde el 31 de julio **Hobbyconsolas.com**. Un cambio en el que también estáis participando vosotros, porque ahora más que nunca queremos escucharos y que nos acompañéis en los nuevos caminos que emprendamos. Y que a su vez dará paso a otros muchos.

También nos movemos de posiciones. Este será el último editorial que haga como Director de la Revista. Pero os dejo en muy buenas manos. Javier Abad pasará a ocupar el cargo, con el enorme conocimiento y experiencia que lleva acumulados en todos estos años. Por supuesto, con el apoyo de David y Daniel y el resto del staff de Hobby, de Jose Luis Sanz en el área digital, de Abel y su equipo de maquetación y de Sonia y Juan Carlos desde Playmanía y Revista Oficial Nintendo respectivamente

Claro que no penséis que os vais a librar de mí. A partir de ahora seré el responsable de todo el Área de Videojuegos de Axel Springer España. Esto implica a todas las marcas: Hobby Consolas (revista y digital) Playmanía, Revista Oficial Nintendo... y lo que vaya llegando. Y me veréis de una forma u otra en todas ellas, aportando desde las trincheras o en primera línea (ya sabéis lo que me gusta salir en las fotos, y si es con Lara Croft, más...), todo lo que pueda (y me dejen).

Un último apunte muy importante para mí. Dentro de mis múltiples objetivos en esta nueva etapa está poner en práctica todo lo que he aprendido de Amalio Gómez, la figura fundamental en el nacimiento y desarrollo de todas nuestras marcas, y que nos seguirá aportando en su nueva posición. Desde su enorme legado, todo el equipo que ahora afrontamos esta evolución estamos convencidos de que con vuestra inestimable colaboración vamos a hacer grandes cosas y, sobre todo, a pasarlo en grande. No dejéis de contarnos, comentarnos y sugerirnos cualquier cosa que se os ocurra. Un abrazo a todos y... ¡a disfrutar de este gran número que tenéis entre manos!

Síguenos en **twitter**
No te pierdas nuestros tweets
@Hobby_Consolas

Síguenos en **Hobbynews**
www.hobbynews.es

Síguenos en **facebook**
hazte fan en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es
@Javi_Abad_HC

Más claro de lo que parecía. Cuando nos planteamos hacer el reportaje sobre la nueva generación de consolas, no pensábamos que hubiera tantos datos como los que finalmente hemos reunido. Todos juntos, ofrecen una visión bastante clara (y excitante) de lo que nos espera en los próximos años. ¡No os lo perdáis!



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es
@DMHobby

España se crece. No voy a hablar de economía, ni de la Eurocopa, sino del Gamelab de Barcelona. la feria de este año ha contado con la presencia de creadores de la talla de Yamauchi, Al Lowe, Sakaguchi, Randy Pitchford... y se consagra como una cita imprescindible para desarrolladores de todo el mundo. ¡Cuánto talento concentrado!



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Vivieron una aventura SEGA. Este mes han cerrado las oficinas de SEGA España. Ha sido un año duro para Germán, Diana y todos los "pros" de la compañía. Siento mucho que acabe esa etapa. Nada mejor que homenajear los buenos tiempos en nuestra sección RetroHobby, con un narrador de excepción. ¡Gracias, Raúl!

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS. Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• RIGOR E INDEPENDENCIA. En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• MÁXIMA ACTUALIDAD. Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 251



PÁGINA 32 REPORTAJE

THE LAST OF US

Las imágenes más brutales y todos los secretos de la próxima epopeya a cargo de Naughty Dog. Os dejará sin aliento.



PÁGINA 102 REPORTAJE

4 ICONOS DEL VIDEOJUEGO

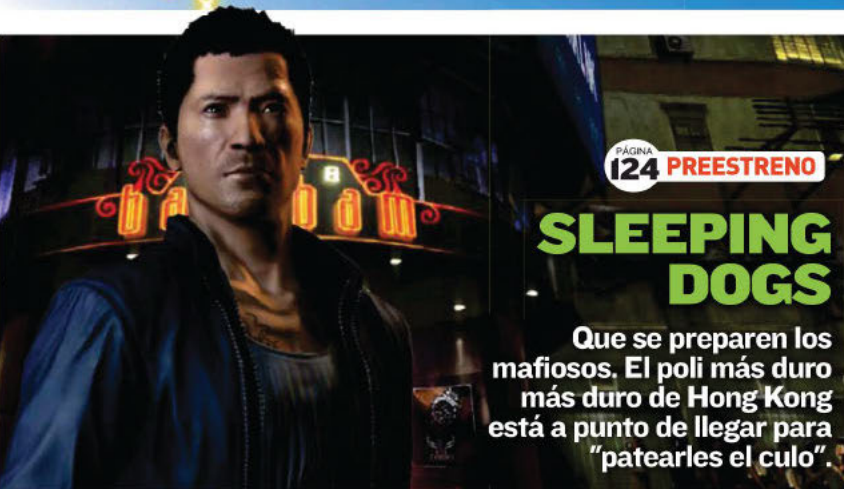
Yamauchi, Sakaguchi, Harada y Baba. Entrevistamos a estos cuatro genios del desarrollo japonés. Puro talento.



PÁGINA 50 NOVEDAD

NEW SUPER MARIO BROS 2

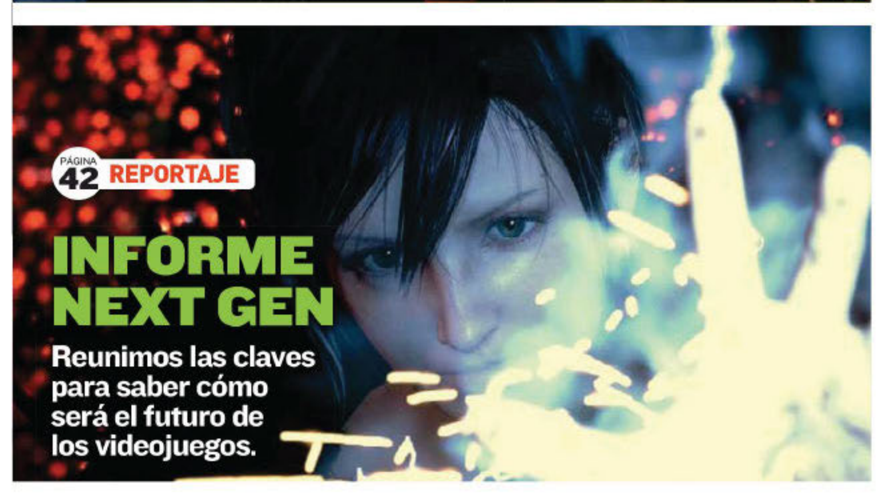
Nuestro bigotudo favorito brilla más que nunca. Sobre todo, con este análisis en exclusiva.



PÁGINA 124 PREESTRENO

SLEEPING DOGS

Que se preparen los mafiosos. El poli más duro más duro de Hong Kong está a punto de llegar para "patearles el culo".



PÁGINA 42 REPORTAJE

INFORME NEXT GEN

Reunimos las claves para saber cómo será el futuro de los videojuegos.

TODOS LOS JUEGOS



DEPORTES SACADOS DE LOS VIDEOJUEGOS QUE NOS GUSTARÍA VER EN LAS OLIMPIADAS

Unos juegos no tan olímpicos

En cada edición de los Juegos Olímpicos se incluyen deportes de exhibición. ¿Qué os parecería si este año los sacamos de los videojuegos más cañeros?

THRASHBALL

GEARS OF WAR 3 - XBOX 360

Es el juego más popular del planeta Sera. Se trata de una variante "embrutecida" del fútbol americano, que se juega con una pelota esférica y cuyos jugadores se convierten en estrellas. Por ejemplo, Augustus Cole, uno de los protagonistas de la saga, estuvo en los equipos de los Eagles y los Cougars.



BLITZBALL

FINAL FANTASY X - PS2

Es un deporte acuático que se juega en un estadio con forma de esfera, y que consiste en meter un balón en la portería del contrario. Los partidos se disputan entre dos equipos de seis personas, idolatrados en Spira.



SPEEDBALL 

SPEEDBALL 2 - Mega Drive

Aunque fue creado en 1988, este deporte se juega en el futuro. Es una especie de balonmano con una bola de acero, vistiendo armaduras y con mucho contacto.

ZOMBI BASKET 

LOLLIPOP CHAINSAW - PS3 / 360

Podría pasar por un partido "normal" de baloncesto... si se utilizase una pelota en lugar de encestar las cabezas cortadas de nuestros enemigos. Y también si se practicara con las manos... y no con una sierra mecánica. ¡Pero es que hay que compensar la desventaja inicial en el marcador! Además, Juliet, la protagonista, juega sola contra varias oleadas de muertos vivientes.





DEATHROW

DEATHROW - Xbox 360

Otra variante del balonmano donde se enfrentan dos equipos de cuatro jugadores (que pueden liarse a golpes sin penalizaciones) y la bola se sustituye por un frisbee.



SALTO FANTASÍA

MARIO & SONIC JJ.OO. 2012 - Wii

Cuatro jugadores compiten por ver quién salta más lejos. Hasta aquí nada del otro mundo ¿verdad? La gran novedad es que, para ayudarse, pueden rebotar en las nubes como si fuesen plataformas.



MOLA

→ Que aún me acuerde de todos los puzles que superé en los juegos de El Profesor Layton (y pueda ayudar a mis amigos a pasárselos).
¡Es todo un vicio! Es que este profesor se ha sacado muy buenos acertijos de la chistera (sí, amigos, este es el chiste malo de este mes).



→ Chocar en *Saints Row 3* y que una vieja baje del coche y te dé una paliza.
Eso sí que es como para decir "ahí va, mi vieja".

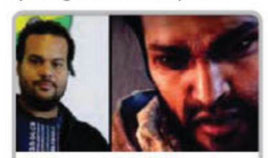
→ Que lo primero que haces al abrir la nueva Hobby Consolas es mirar la última página para saber qué vendrá en el número siguiente.
Esto sí que es ir a la última y no lo de la Bimba Bosé esa.

→ La nueva forma de leer Hobby Consolas desde mi iPad. Es una gozada.
Nos queda lanzarla en Super Cinexin y abarcaremos todos los medios de comunicación.

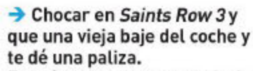
→ Que le pregunten al profesor de inglés qué es "grunt" y que él diga que es un personaje de *Mass Effect*.
Pues nada, a ver si el profesor de física te aclara qué es eso del Elemento Cero.

→ Que mis padres me hayan regalado 18 juegos por mi 18 cumpleaños.
Para ti lo de la "crisis de los 40" será más bien un festival.

→ Que tu novia se acuerde antes que tú de que la Hobby sale el 22 y a primera hora la tenga en mis manos.
Un momento... ¿que tienes a mi novia en tus manos? Creo que algo se me escapa...



→ Que Rico Velázquez de *Killzone 3* se parezca a Carlos Jean.
Verlo disparar al ritmo de Mr. Dabada no tendría precio, desde luego.



NO MOLA

→ Que el nuevo God of War no impresione tanto como antes. Me interesaría mucho más que lanzaran una continuación de la tercera parte.
Varios de vosotros nos han comentado eso mismo. Kratos, eso sí, no está contento con vosotros y dice que hará de vuestra vida un infierno.

→ ¡Que, siendo campeones de Europa, no traigan *Kingdom Hearts 3D* en español!
Espera a que lo "petemos" en los Juegos Olímpicos, a ver si con eso los convencemos.

→ Que la nueva edición de *Final Fantasy VII* sólo salga en PC y con los mismos gráficos.
Entre esto y lo de *Kingdom Hearts*, os tiene contentos Square este mes.

→ Que la sección Mola/No Mola sea tan casual como salta a la vista.
Es verdad, hemos descuidado nuestras disertaciones sobre la metafísica aplicada a la hermenéutica del videojuego.

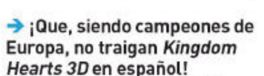
→ Las ausencias en PSP. Este año ha habido como 4 juegos.
Este año, más que PSP está siendo un poco "psé".

→ Que Wii U sea como una Nintendo DS gigante.
Entonces, para ti, una Xbox 360 es una Mega Drive con esteroides, ¿no?

→ Que con la crisis no podamos gastar tanto dinero en juegos como nos gustaría.
Lo positivo es que ahora tienes tiempo para la comba, la peonza... ¡Vuelven los clásicos!



→ Leer la revista y que, con el calor, se te quede la tinta en la mano.
Es por tu bien. La tinta es buenísima para la epidermis. Cero de cada diez médicos la recomiendan.



TU OPINIÓN CUENTA Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es | O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas | Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

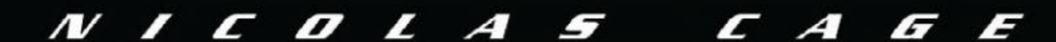


Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO





GHOST RIDER
ESPIRITU DE VENGANZA

A LA VENTA EL
17 DE JULIO

EN DVD VIDEO Blu-ray 3D Blu-ray Disc
Y PLATAFORMAS DIGITALES





TAMBIÉN DISPONIBLE
EL PACK CON LAS 2 PELÍCULAS

SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT

La imagen

Con ustedes, la voz y los movimientos de Lara Croft

Esta belleza es Camilla Luddington, una actriz que quizá os suene de series como Californication o True Blood. ¿Y por qué lleva puesta esa camiseta de *Tomb Raider*? Pues porque se ha encargado de prestar su voz y hacer la captura de movimientos para la nueva aventura de Lara Croft. Pero no os hagáis ilusiones, que su papel no va a ir más allá. Parece que la época de las despampanantes modelos de Lara pertenece al pasado...

→ LOS MEJORES COMENTARIOS EN LA RED



■ Facebook

Participa en nuestro perfil oficial: www.facebook.com/hobbyconsolas



Iván Fernández

“ *Gravity Rush, Resistance Burning Skies, Metal Gear Solid HD Collection*... por fin PS Vita coge pista para despegar. ”



Naldo Mica

“ El GameFest queda cancelado, motivos no lo sé, pero con la que cae en estos momentos, cancelar una feria... lo veo descabellado. ”



Francesc Pau Tribo

“ Con un temblor de piernas que no me aguanto al leer que Sony esta mirando de meter publicidad en los juegos!!! ”



Aine Matsumoto

“ Quería daros las gracias por poner el enlace para las firmas de *Kingdom Hearts 3D*. Espero que las compañías nos hagan caso. ”



■ Twitter

Participa en nuestra página: @hobby_consolas



@skywalkerjavi

“ Buen comienzo para la App de Hobby_ Consolas. Videos y galerías incluidos en la versión digital. Fluidos y en HQ ”



@inOrtiz

“ He comprado la revista en varias etapas de mi vida y siempre tenía la sensación de ser vieja conocida y novedad a la vez. ”



@Luis_CNP_7

“ Soy de los pocos fans k tiene todos los numeros de HC ... Ayer volví a leer el numero 1 ... Qué tiempos !!! ”



@john_d2

“ Bosón de Higgs... ése debe ser el jefe final de algún *Final Fantasy* ¿no?. ”



■ HobbyNews

Participa en nuestros foros: www.hobbynews.es/foros



Jim-anime

“ Por lo visto Jasper Kydd (compositor de *Assassin´s Creed*) no trabaja en *Assassin´s Creed III*. ”



Dani JV

“ Cuando un juego es de verdad, cuando está dispuesto a contar una historia, no necesita de reclamos visuales tales como tías buenas ”



Arri

“ La coletilla 'New' va siendo hora de que se la quiten. Recuerda y mucho a lo que hemos visto en cualquier otro Mario. ”



Sentry Weapon

“ Si se trabajan la atmósfera de *Walking Dead* y meten elementos de survival horror puede salir DPM. Y en español, que no se les olvide. ”

LA POLÉMICA

¿Era necesario un rediseño como Nintendo 3DS XL?








Roberto Ganskopf
Colaborador de Hobby Consolas

Ojos y manos lo agradecerán

Ya iba tocando. Los rediseños de Nintendo han estado a la orden del día desde el lanzamiento de Game Boy y, con la salida al mercado de DS, se vieron potenciados aún más. ¿Y por qué no? Este nuevo modelo no sustituye al anterior ni incorpora apenas cambios sobre él, por lo que los ya poseedores de una 3DS no se van a "cabrear" y, sin embargo, los que querían una pantalla más grande podrán decidirse al fin. Y no olvidemos a los "manazas", como es mi caso. ¡Adiós a los dolores de pulgar!





Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Más grande pero sin segundo stick

A todos nos gustan las pantallas más grandes y bonitas, pero seguro que los compradores de la 3DS original tendrán un buen cabreo al ver como Nintendo favorece, una vez más, a los nuevos compradores. Pero hay algo que me parece más grave. Si la consola iba a ser rediseñada sí o sí, ¿por qué no hacerlo bien?, ¿no era necesario poner un segundo stick de serie y no obligar a la gente a comprar un accesorio adicional según compran su nueva consola? ¡Bienvenidos sean los sablazos!



SUBEN

→ **NEW SUPER MARIO BROS 2** para 3DS, el regreso del fontanero de Nintendo a las plataformas, cuyo análisis os ofrecemos en exclusiva.

→ **THE WALKING DEAD,** la serie de cómic y TV ya va camino de su tercer episodio descargable, y se ha anuncio una nueva adaptación en forma de "shooter".

→ **GAMELAB 2012,** la feria de Barcelona nos ha permitido disfrutar con ponentes como Yamauchi o Sakaguchi... no os perdáis nuestras entrevistas.

→ **SPEC OPS THE LINE,** que aporta una perspectiva innovadora dentro del catálogo de "shooter" bélicos.

BAJAN

→ **LA CANCELACIÓN DE GAMEFEST.** Este año no tendremos feria de videojuegos en Madrid. A ver si en 2013...

→ **EL CIERRE DE SEGA ESPAÑA,** aunque sus juegos serán distribuidos por Koch Media en nuestro país.

→ **KINGDOM HEARTS 3D** solo aparecerá subtitulado en inglés, en tiendas seleccionadas y sin distribución oficial por parte de Nintendo.

→ **LA CLAUSURA** de Radical Entertainment, los creadores de *Prototype 2*, por las escasas ventas que ha cosechado el juego.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Cliff Bleszinski
Director de Epic y creador de *Gears of War.*

"Los juegos actuales se han vuelto fáciles y lineales, te hacen sentir en una sucesión de quick time events."



Cevat Yerli
CEO de Crytek.

"No entiendo la preocupación de la gente. Desde mi perspectiva, Wii U es, como mínimo, tan potente como Xbox 360."



Peter Moore
Jefe de operaciones en Electronic Arts.

"Tarde o temprano las microtransacciones estarán en todos los juegos, y el acceso a ellos será gratuito."



LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE JUNIO

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	COD: Modern Warfare 3	(PS3)	6	8
2	Pro Evolution Soccer 2012	(PS3)	3	8
3	Max Payne 3	(PS3)	1	2
4	FIFA 12	(PS3)	5	3
5	Inaz. Eleven 2: Ventisca...	(NDS)	-	1
6	Mario Tennis Open	(3DS)	-	1
7	Fórmula 1 2011	(PS3)	7	2
8	Battlefield 3	(PS3)	-	1
9	Inaz. Eleven 2: Tormenta...	(NDS)	-	1
10	Super Mario 3D Land	(3DS)	9	2





COD: Modern Warfare 3
Uno de los shooters bélicos más intensos de la generación cumple ya ocho meses en la lista de ventas, y promete quedarse, como poco, hasta que su sucesor, *Black Ops 2*, vea la luz a mediados de noviembre.

Inazuma Eleven 2
La combinación de fútbol y rol de DS sigue causando furor con sus dos entregas gemelas: *Ventisca Eterna* y *Tormenta de Fuego.*

Por consolas

PS3
1. COD Modern Warfare 3
2. Pro Evolution 2012
3. Max Payne 3
4. FIFA 12
5. Formula 1 2011

XBOX 360
1. Forza Motorsport 4
2. FIFA 12
3. Gears of War 3
4. COD Modern Warfare 3
5. Max Payne 3

Wii
1. Mario Party 9
2. FIFA 12
3. Just Dance 3
4. Michael Jackson
5. Skylanders Spyros...

3DS
1. Mario Tennis Open
2. Super Mario 3D Land
3. Mario Kart 7
4. Kid Icarus Uprising
5. Heroes of Ruin

PS VITA
1. Resistance: Burning...
2. Uncharted: El Abismo...
3. Gravity Rush
4. EA Sports FIFA Football
5. Metal Gear Solid HD

PSP
1. Pro Evolution 2012
2. FIFA 12
3. Sonic Rivals 2
4. Gran Turismo
5. AC: Bloodlines

NDS
1. Inazuma Eleven 2: Ven.
2. Inazuma Eleven 2: Tor.
3. New Super Mario Bros
4. Pokémon Blanco
5. Bob Esponja Surf...

PS2
1. Pro Evolution 2012
2. FIFA 12
3. GTA Trilogy
4. Metal Gear Solid 3
5. Silent Hill 3

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 25 de junio al 1 de julio — Datos cedidos por VGChartz

1. Pokémon Blanco / Negro 2 NDS
2. Atelier Ayesha: The Alchemist of the... PS3
3. Culdcept 3DS
4. Robotics;Notes PS3
5. Dragon Quest Monsters: Terry's... 3DS
6. Resident Evil Chronicles HD PS3
7. Project Zero II: Wii Edition Wii
8. Metal Gear Solid HD Edition PSV
9. .hack: Sekai no Mukou ni + Versus PS3
10. The Idolmaster: Gravure for You! Vol. 9 PS3



Pokémon Blanco / Negro 2. Los monstruos de bolsillo de Nintendo llevan años en la picota, pero no se cansan de meterse en la casa (o la pokéball) de todos los jugadores japoneses.

En EE.UU.

Del 24 al 30 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1. LEGO Batman 2: DC Super Heroes Xbox 360
2. LEGO Batman 2: DC Super Heroes Wii
3. Spec Ops: The Line Xbox 360
4. LEGO Batman 2: DC Super Heroes PS3
5. Pokémon + Nobunaga no Yabou DS
6. The Amazing Spider-Man Xbox 360
7. Spec Ops: The Line PS3
8. The Amazing Spider-Man PS3
9. MLB 12: The Show PS3
10. Record of Agarest War 2 PS3



LEGO Batman 2: DC Super Heroes. Batman triunfa como pieza de Lego justo cuando se acaba de estrenar en cines la tercera película de la trilogía de Christopher Nolan.

En Gran Bretaña

Del 24 al 30 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1. LEGO Batman 2: DC Super Heroes Xbox 360
2. The Amazing Spider-Man Xbox 360
3. Spec Ops: The Line PS3
4. LEGO Batman 2: DC Super Heroes Wii
5. LEGO Batman 2: DC Super Heroes PS3
6. The Amazing Spider-Man PS3
7. London 2012: El videojuego oficial... Xbox 360
8. FIFA 12 Xbox 360
9. London 2012: El videojuego oficial... PS3
10. The Elder Scrolls V: Skyrim Xbox 360



The Amazing Spider-Man. El hombre araña es el otro gran personaje del cómic que resucita este verano, con una muy buena acogida de su juego entre el público de las islas británicas.

La cifra

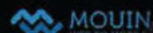
420.000



Nintendo 3DS se habían vendido en España desde su lanzamiento hasta comienzos de junio.



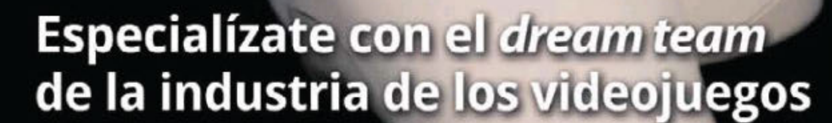
Colabora





José Manuel García Franco

Director de Máster. Cofundador y director de juego en *Sokoh Studios*, empresa desarrolladora de apps y juegos para *tablets* y *smartphones* (*iOS* y *Android*). Fue director en *Pyro Studios* de *Commandos Strike Force*, una de las sagas de videojuegos más vendida a nivel internacional.



Jon Beltrán de Heredia

Director de Máster. Cofundador y *CEO* de *Mouin*, empresa enfocada en la web, apps y soluciones para dispositivos móviles. Fundador de *Symnum*, orientada a las herramientas de desarrollo de *software*. Director Técnico de *Commandos I* y *II* en *Pyro Studios*.

Máster en

- △ Arte y diseño visual de videojuegos
- ○ Programación de videojuegos
- ✕ *Game Design*



Descúbrelo en **experimentatufuturo.com**



Plazas limitadas | 902 50 49 48 | www.u-tad.com

Los másteres de U-tad no conducen a la obtención de un título oficial.

PRIMER CONTACTO PS3 - XBOX 360

Lara Croft y sus orígenes

Hemos probado una demo de media hora de Tomb Raider, coincidente con el tráiler del E3. Sale el 5 de marzo de 2013, y promete romper moldes.

Tras mostrar solo un tráiler en el E3, por fin hemos jugado a *Tomb Raider*, la reinvención de Lara Croft que verá la luz el 5 de marzo de 2013. La demo mostraba a la joven perdida en una extraña isla, tras el naufragio del barco en que viajaba. El objetivo era explorar una zona de acantilados y un bosque en busca de otros supervivientes.

La aventura brillará por la variedad de situaciones. Los saltos tendrán un peso importante, con un botón para dar brincos y otro para arrastrarse a ras de suelo. El control es una mezcla de *Uncharted* y *Assassin's Creed* en ese sentido, pero incluso más rápido y fluido, y eso es mucho decir. En la demo había que cruzar sobre un tronco suspendido en el vacío, saltar a otras plataformas, encaramarse al fuselaje de una avioneta estrellada...

Hay que destacar la humanidad de Lara en esta precuela. Como primeriza en el oficio de buscar tesoros, Croft es un personaje frágil: solloza, jadea, tirita de frío, se siente mal por tener que matar a un ciervo para no morir de hambre... Olvidaos de la chica indomable de anteriores *Tomb Raider*.

Avanzada la demo, el nivel de acción iba "in crescendo". Lara era capturada por dos extraños y le tocaba huir maniatada, escondiéndose de los enemigos y parapetándose, al estilo del mismísimo Solid Snake. Sin embargo, un tipo se le echaba encima y, tras forcejear en forma de QTE, conseguía arrebatarle la pistola y pegarle un tiro.

El juego resulta bastante lineal, como es habitual en este tipo de aventuras. Nos van marcando objetivos e incluso hay una "vista de águila" para obtener pistas. Por otra parte, habrá documentos coleccionables escondidos por los escenarios. Recuerda bastante a *Uncharted*, pero sin duda va a tener su propia idiosincrasia. Aún falta para que salga, pero, tras haberlo probado, instamos a anotarlo desde ya en la lista de futuribles. *

UNA AVIONETA CAÍDA permitía a Lara superar un acantilado. Las piezas se desmontaban y un QTE nos salvaba de precipitarnos al vacío.



EL ARCO era el arma principal de Lara en el bosque. Con él podíamos cazar un ciervo o repeler el ataque de los lobos. Por otra parte, había un hacha, pero no se usaba para atacar, sino para forzar cerraduras.



LA FRAGILIDAD DE LARA contrastará con la fuerza de los juegos anteriores. Éste es una precuela en la que Croft es una principiante de solo 21 años.

EXPLORACIÓN Y ACCIÓN SE UNIRÁN A LA PERFECCIÓN PARA RESETEAR LA SAGA, EN LO QUE SERÁ UN BOMBAZO



LA BÚSQUEDA DE SUPERVIVIENTES era el objetivo principal. Algunos no eran nada amigables y, de hecho, la demo acababa con la muerte de un captor, tras un forcejeo con Lara, con una pistola de por medio...

NOTICIAS BREVES

→ LOS PÁJAROS CABREADOS SE AGRUPAN



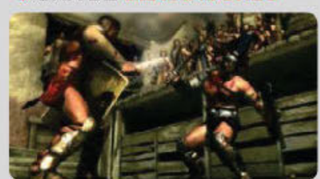
Con el nombre de *Angry Birds La Trilogía* llegará un recopilatorio a PS3, Xbox 360 y 3DS. Este pack reunirá el *Angry Birds* original, la edición *Seasons* y la edición *Río*. En las consolas de sobremesa incluirá gráficos HD, así como compatibilidad con Move y Kinect. Id tensando el tirachinas.

→ GOKU LLAMA A SU PAPÁ



A finales de año llegará *Dragon Ball Z para Kinect* y lo hará con un añadido especial: el mediometraje animado Episodio de Bardock, en el que descubriremos qué pasó después de que Freezer destruyera el planeta Vegeta. Además, Bardock Supersaiyano será un personaje controlable. ¡Toma ya!

→ UNA DE GLADIADORES



La popular serie de imagen real Spartacus tendrá su correspondiente adaptación al videojuego, que correrá por cuenta de Ubisoft y llegará en 2013. Por supuesto, podremos controlar a Espartaco y Crixus.

→ EL GRITO TENDRÁ QUE ESPERAR

Aunque estaba previsto para septiembre, *Far Cry 3* se retrasa hasta finales de año. Si es para pulirlo un poco más, nos vale.



EVENTO Wii U

Nuestras primeras partidas con Wii U

En el E3 ya vimos el modelo definitivo de Wii U, pero aún nos quedaba una asignatura pendiente: echar unas partidas con más calma... y en España.

A finales del pasado junio, Nintendo inundó su showroom con varias unidades de su nueva Wii U, para que pudiéramos "catarla" con más calma. Así que allí que fuimos todos, con la idea de probar a fondo todos los juegos que pudiéramos. José Arcas, del equipo de marketing de Wii, aprovechó para resaltar la versatilidad del nuevo **Wii U controller**. Gracias a él podremos aprovechar el llamado **juego asimétrico**: un jugador usa este mando y aprovecha la información extra que proporciona su pantalla, mientras el resto de jugadores usan los mandos "normales" de Wii para jugar en la pantalla de televisión, que les ofrece una información visual diferente.

Además de las propias consolas, Nintendo trajo juegos propios, así como de "third parties": ***NintendoLand*, *Rayman Legends*, *Pikmin 3 Game & Wario*, *ZombiU***... Algunos estaban más orientados a explotar las bonanzas multijugador, mientras que otros demostraban que Wii U se atreve con gráficos a la altura de las actuales PS3 o Xbox 360.

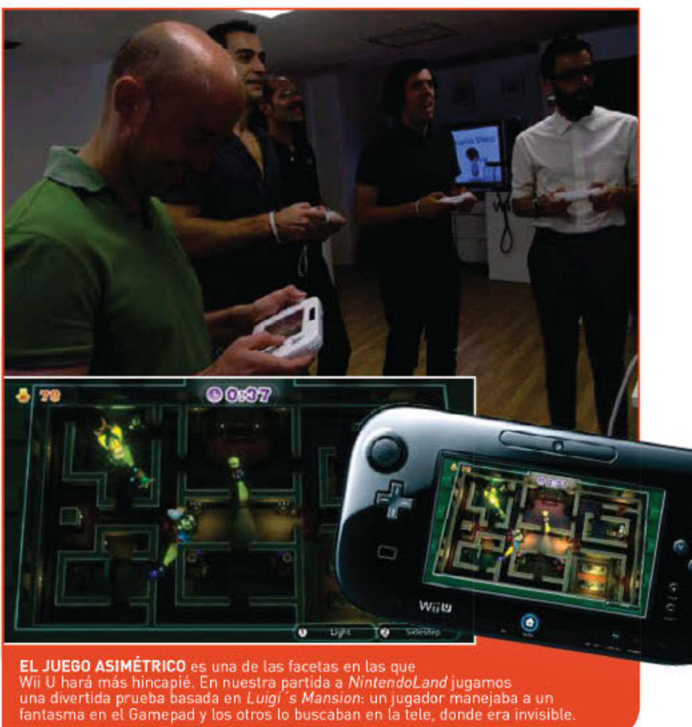
También hubo tiempo para probar **Panorama View**, una especie de reproductor de vídeo, que nos permite ver una imagen panorámica desde el ángulo en que pongamos el Wii U controller. Aún no se sabe si se incluirá con la consola cuando esta se ponga a la venta. Por cierto, ¿qué hay del **precio y la fecha de lanzamiento**? Pues siguen sin conocerse los datos concretos, aunque sí nos aseguran que llegará antes de que acabe el año. El precio sigue siendo una incógnita y lo único que ha dicho la Gran N al respecto es que nos "sorprenderá". Mmmm...

Si queréis ver en más detalle nuestras impresiones personales tras esta jornada intensiva, echad un ojo a la página derecha. ¡Ya queda menos para Wii U!





EL TAMAÑO DEL MANDO se aprecia mejor en esta imagen, en la que esta azafata tan simpática nos mostraba el curioso programa Panorama View.



EL JUEGO ASIMÉTRICO es una de las facetas en las que Wii U hará más hincapié. En nuestra partida a *NintendoLand* jugamos una divertida prueba basada en *Luigi´s Mansion*: un jugador manejaba a un fantasma en el Gamepad y los otros lo buscaban en la tele, donde era invisible.



Manuel del Campo-Director

"Un interesante concepto en el que profundizar"

DICHO EN FRÍO, LO DE "JUEGO ASIMÉTRICO" NO EXCITA MUCHO, pero una vez que se prueba se abre una experiencia diferente. El concepto en realidad no es nuevo (yo disfrutaba en situaciones parecidas en "juegos de barrio" de hace siglos) y da mucho de sí. Su potencia técnica es mas que suficiente de momento y mi experiencia me dice que esperemos a ver más para juzgar. Más importante será el catálogo que reúna.





Daniel Quesada-Jefe de Sección

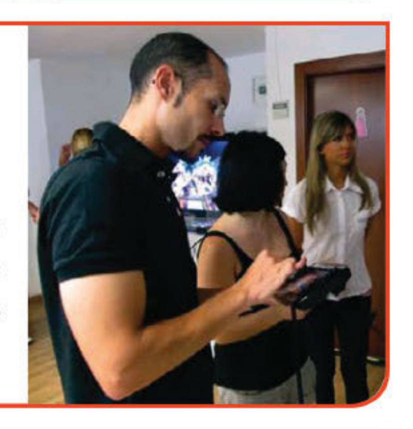
"Fiel al actual espíritu Nintendo"

AUNQUE PERSONALMENTE NO ME SORPRENDEN ni la consola, ni los juegos iniciales, sí me parece un acierto la orientación multijugador. El potencial que ofrecen *NintendoLand* o *Super Mario Bros U* para las partidas familiares es enorme. ¿A nivel técnico? Ahí aún le queda mucho que demostrar.

David Martínez-Redactor Jefe

"A ver qué tal es el juego online"

IGUAL QUE CON OTRAS MÁQUINAS DE NINTENDO, los juegos específicos son los únicos que le sacan partido al nuevo mando. La idea del multijugador asimétrico, explotada al máximo en *Nintendo Land*, promete ser muy divertida. No obstante, también me hubiese gustado algo más de potencia gráfica, y será determinante conocer el servicio de juego online.





Gustavo Acero-Colaborador

"Me puede el fanatismo"

CONFIESO QUE TENGO SENTIMIENTOS ENCONTRADOS. Por un lado, el control de *ZombiU* me pareció demasiado complejo, pero cuando pienso en *Pikmin 3, Super Mario Bros U* y en el futuro de *Zelda, Star Fox* o *Metroid* se me quita la tontería. Confío en su potencial, y en el nuestro para adaptarnos al GamePad.

Javier Abad-Subdirector

"Confío más en el Gamepad que en el potencial gráfico"

ME SENTÍ EN LA PIEL DE LOS DOS GRUPOS DE USUARIOS PRINCIPALES. Mi lado "casual" se lo pasó en grande con las partidas de *NintendoLand* o *Rayman Legends*: el divertido juego asimétrico se combina con un fácil control y un aspecto simpático. A mi lado más "hardcore" le gustaron los futuros usos del Gamepad que dejaba adivinar *ZombiU*, aunque el nivel gráfico de lo que veía en la pantalla me dejara un poco frío.

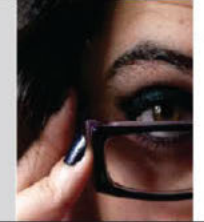


Borja Abadíe-Colaborador

"¿Estamos ante Wii 2.0?"

EL JUEGO ASIMÉTRICO PROMETE. El nuevo mando es ergonómico y el diseño de la consola (sobre todo en negro) me ha encantado. En cuanto a juegos, *ZombiU* es el caballo ganador Eso sí, pese a mostrar por fin gráficos en HD, no parece que vayan a estar a la altura de sus competidoras.





Visto así...

por Melissa
melissa@axelspringer.com

Are you a real gamer?

"Mix the game, max the fun", y así pensaría el loco que decidió juntar a los personajes de Disney con los de Final Fantasy. **Muchos esperan la llegada de Kingdom Hearts 3D** para 3DS. Pero ¿qué le pasa al tándem Square-Nintendo? Porque si no son capaces de ponerse de acuerdo en adaptar un videojuego al mercado hispanohablante, apaga y vámonos. **La lengua de Cervantes es la segunda más hablada del mundo después del chino mandarín** (sí, sí, el de "Tigre y Dragón"). Entonces, ¿a qué tanta polémica? ¿No debería ser lo más normal del mundo que sacaran una versión en castellano? **Tampoco pedimos que Mickey Mouse toque las castañuelas** mientras se mete una fabada, solo jugar en nuestra lengua materna.



¡OLE, ARSA, MICKEY! Hombre, tampoco hay que llegar a tanto, ¿no?

Siempre está el listo que dice que en España no se habla inglés... **que esto no sería un problema, por ejemplo, en Finlandia**. Será porque allí son bilingües y porque **finés no lo habla ni el tato** fuera de sus fronteras, pero aquí... nos gusta saber a qué tecla hay que dar para hacer una patada voladora y no andar intuyéndolo o teniendo que poner el "pause" para ir al diccionario Oxford a consultar qué es un "Thunder Dash". Al final uno se apaña a base de jugar, pero el ensayo-error cuesta unas cuantas vidas... ¡A ver si nos ponemos las pilas antes de exportar videojuegos!

PRÓXIMOS ESTRENOS CINE

El arte del cine apuesta por inspirarse en el arte del videojuego

Se acaban de anunciar tres películas basadas en sagas célebres: Assassin's Creed, Deus Ex y Need for Speed.

El mundo de los videojuegos ha sido fuente de inspiración para muchas películas. Seguro que os acordáis de *Street Fighter*, *Resident Evil* o *Prince of Persia*. Ahora, se han anunciado varios proyectos más, para hacer películas basadas en *Assassin's Creed*, *Deus Ex* y *Need for Speed*.

La película sobre la lucha entre asesinos y templarios contará con la participación de Michael Fassbender, conocido por su papel de Magneto en *X-Men: Primera Generación*. El filme sobre el futuro cibernético aún no tiene ni director ni actores, y lo único que se sabe es que CBS Films es la empresa que ha adquirido los derechos. En cuanto a la película basada en la saga de velocidad, se estrenará en 2014, a cargo de DreamWorks y del director Scott Waugh. Por si fuera poco, Ubisoft también tiene planeado que se hagan adaptaciones cinematográficas de otras dos sagas de su propiedad: *Splinter Cell* y *Ghost Recon*. Esperemos que todas estén a la altura de sus versiones consoleras.



MICHAEL FASSBENDER Michael Fassbender será el protagonista de la peli de Assassin´s.

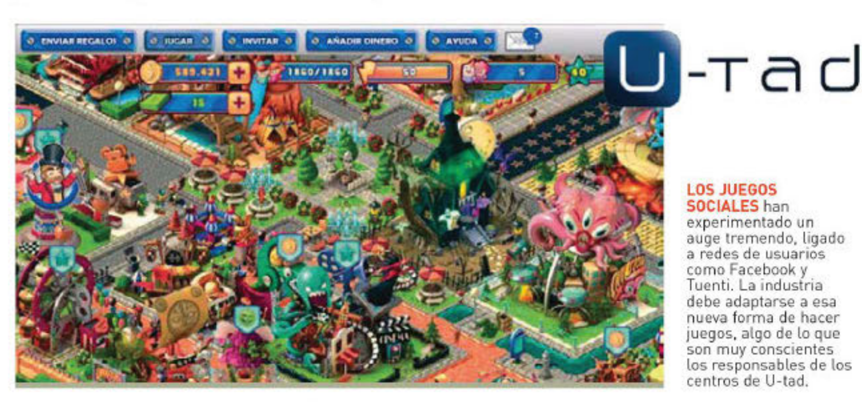
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION. La película estará inspirada en el juego de 2011, aunque aún no hay director ni actores confirmados.

NEED FOR SPEED. El filme no estará basado en ningún título concreto de la franquicia de conducción, pero sí se sabe que se estrenará en 2014 y que el director encargado será Scott Waugh (*Acto de valor*). Mezclará velocidad y acción.

NOTICIA CURSOS U-TAD

La creación de juegos necesita de programadores especializados

Las redes sociales y los juegos "casuals" obligan al reciclaje y la integración de los responsables de la industria.



LOS JUEGOS SOCIALES han experimentado un auge tremendo, ligado a redes de usuarios como Facebook y Tuenti. La industria debe adaptarse a esa nueva forma de hacer juegos, algo de lo que son muy conscientes los responsables de los centros de U-tad.

El Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad) sigue abriéndose camino en el mundo educativo español, en una época en que la demanda laboral del sector digital es cada vez mayor. Por ello, entre el 4 y el 7 de julio, se celebró en La Coruña "Mundos Digitales", el XI Festival Internacional de Animación, Efectos Digitales, Videojuegos y Arquitectura Digital, con la presencia de Miguel Ángel Jiménez, director del Máster en Animación 3D de personajes de U-tad, y Javier Romero, director del Máster de creación de efectos visuales para cine, televisión y publicidad. Incidiendo en esa necesidad de que el personal de la industria del videojuego sea preparado desde el ámbito educativo, Juan Pablo López Arena, director de arte en Pyro Studios, destacaba: "El reciclaje de artistas al desarrollo en contextos casuales conlleva dificultades de integración". El motivo es la fuerza creciente de las redes sociales y los juegos "casuals", cuyo nicho de mercado masivo genera unas restricciones que los creadores de videojuegos actuales deben tener en cuenta a la hora de abordar sus proyectos.



DARYL DIXON será el protagonista del juego, junto a su arrogante hermano, Merle.

ANUNCIO PS3 - 360

Los no muertos saben andar

Activision anuncia The Walking Dead, el videojuego.

Activision ha anunciado el desarrollo de *The Walking Dead, el videojuego*, que estará basado en la serie de televisión y que llegará a PlayStation 3 y Xbox 360 a lo largo de 2013. En él manejaremos al misterioso Daryl Dixon, en su camino por encontrar supervivientes y liberar Atlanta del virus zombi. Habrá que decidir si emplear la fuerza o el sigilo para avanzar, además de interactuar con personajes a los que podremos permitir que nos sigan (o no). Racionar los suministros será fundamental mientras vivimos escenas de supervivencia y confrontación por las zonas rurales de Georgia.

en voz baja



por javier abad

➔¿Como estáis, chicos? ¿De vacaciones ya? ¡Qué suerte la vuestra! Yo sigo aquí, pasando calor en la oficina y recopilando rumores sin parar. Uno de los más jugosos de las últimas semanas es el que habla de la **fecha de lanzamiento de Wii U**, que podría ser el **21 de diciembre** si nos fiamos de lo que figura en la web alemana de Amazon.

➔También se comenta con fuerza que Sony está a punto de presentar en sociedad un **modelo "super slim" de PS3**. Dicen que lo hará oficial en la próxima Gamescom, que se celebrará en Colonia a mediados de agosto, así que no queda mucho para saber si se desvela el misterio.

➔Después del éxito de los dos últimos **juegos de Batman** en PS3 y Xbox 360, hay mucha gente pendiente de saber algo sobre el próximo capítulo de la saga. El rumor que anda corriendo por ahí es que Rocksteady prepara esta vez una **precuela basada en la edad de plata** de los cómics, situada en los años 50. Interesante posibilidad, porque los guiones hacían más hincapié en la ciencia ficción.

➔El E3 dejó a muchos con las ganas de saber más de **Call of Duty Declassified,** la entrega de la saga para PS Vita. Los últimos datos apuntan a que nos **traerá una historia y una época nuevas**, previas al futuro cercano que nos planteará Call of Duty Black Ops II en PS3 y Xbox 360.



ANUNCIO **NINTENDO 3DS XL**

Nintendo hace más grande su portátil

A partir del 28 de julio podremos disfrutar de la nueva Nintendo 3DS XL, una versión más grande y con más autonomía de la popular consola portátil.

Será la portátil con la pantalla más grande que Nintendo ha lanzado nunca, y eso salta a la vista. A partir del **próximo 28 de julio** vosotros también podréis disfrutar de **Nintendo 3DS XL**, que saldrá a la venta a **un precio de 199, 95 euros, con una tarjeta SD y sin cargador de corriente** (aunque será compatible con el del modelo clásico, y también se pondrá a la venta uno específico, junto con su correspondiente base, a un precio de 29,95 euros).

Era un secreto a voces; de hecho, nos sorprendió que Nintendo no la mostrase durante el pasado E3, pero finalmente está aquí. Su principal característica es el tamaño de las pantallas, **hasta un 90% mayores que las de la primera 3DS:** la pantalla superior alcanza una diagonal de 4,88 pulgadas (casi la misma que PS Vita) y la inferior se queda en unas respetables 4,18. Eso sí, se mantiene la **resolución de 800x240 píxeles en juegos en tres dimensiones** (es decir 400 de ancho x2 x240 de alto) lo que implica que algunos juegos se pueden ver más pixelados.

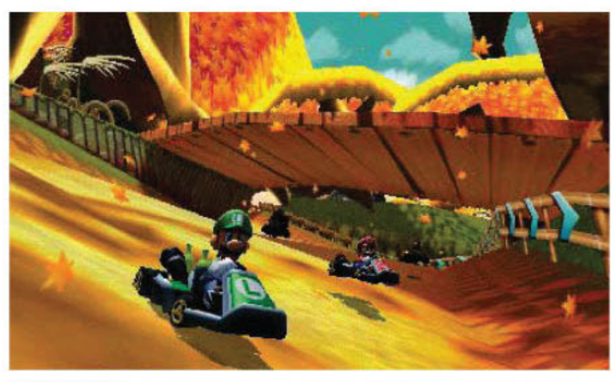
El nuevo tamaño también supone un ligero aumento de peso (aunque no resulta incómoda en ningún momento) hasta alcanzar los 336 gramos. Por fortuna, parte del peso es culpa de la nueva batería, que es capaz de alcanzar hasta **media hora más que el modelo original**. No es lo único que nos ha sorprendido, ya que la nueva tarjeta de memoria SD tiene 4Gb de capacidad (el doble de la que estaba incluida en la primera 3DS) y es perfecta para descargar juegos de la e-shop y guardar nuestros vídeos y fotografías en 3D.

La ergonomía de la consola ha mejorado considerablemente, sobre todo para aquellos que tengan las manos grandes; y los botones select, home y start están cons-

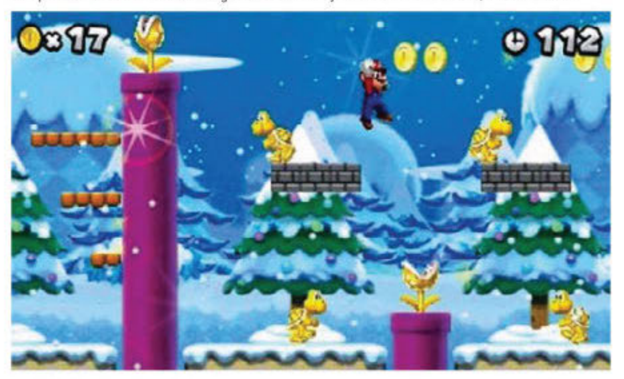
LOS COLORES DE 3DS XL

EL DISEÑO DE LA CONSOLA es más delgado que el de la 3DS original, con bordes redondeados y partes metálicas en tono mate. El stylus ya no será retráctil y de metal, sino que se recupera el modelo de DS, rígido y de plástico. El día de lanzamiento podremos elegir entre tres colores diferentes: plata y negro, rojo y negro, y azul y negro. La consola vendrá acompañada con tarjetas de Realidad Aumentada, el manual de instrucciones y una tarjeta de memoria de 4Gb.





MARIO KART 7 es uno de los juegos que evidencian el estupendo estado de forma en que se encuentra el catálogo de 3DS. Y hay muchos más: *Zelda, Kid Icarus...*



NEW SUPER MARIO BROS 2 que saldrá a mediados de agosto, va a disparar las ventas de la portátil "con la pantalla más grande" que ha lanzado Nintendo.

DAVID YA LA HA PROBADO, Y NOS CUENTA SUS IMPRESIONES

TENÍA MIS DUDAS ACERCA DEL REDISEÑO DE LA CONSOLA. Uno de los objetivos de la primera DS XL era permitir que dos personas mirasen a la vez la pantalla, pero **con el efecto 3D, esto carece de sentido.** Sin embargo, la máquina plegada sigue siendo portátil (quizá no para llevarla en un bolsillo, pero **perfecta para una mochila o el bolso** de las chicas) como un tablet pequeño o un teléfono Samsung Galaxy Note. Los materiales son ligeros y resistentes, y en general **el acabado es mucho más refinado que el de su antecesora**, en particular por las partes metálicas. También se recupera el stylus rígido, no plegable, de la DS original, que resulta más cómodo.

EL PRINCIPAL LOGRO DE LA MÁQUINA, no obstante, es su **pantalla de gran tamaño** (una pasada) que no muestra imágenes demasiado pixeladas, al menos con el juego que probamos: *Super Mario Land 2*. Hay algunas carencias evidentes, como **no incorporar el segundo stick** (botón deslizante pro) de serie, o que no esté incluida la fuente de alimentación en el pack básico, pero en general la sensación es buena. Aunque si ya poseemos la anterior, no merece la pena un cambio de consola por estas pequeñas mejoras...



EL TAMAÑO SÍ IMPORTA

PANTALLA SUPERIOR	4,88 pulgadas
PANTALLA INFERIOR	4,18 pulgadas
PESO	336 gramos
DURACIÓN DE LA BATERÍA	hasta 6,5 horas (3D)
PRECIO	199 euros

"LA PANTALLA 3D SERÁ CASI EL DOBLE DE GRANDE Y COSTARÁ 199,95 EUROS"





truidos de manera más sólida, y son más accesibles. Sin embargo, nos ha llamado la atención que Nintendo no incorporase "de serie" un segundo stick analógico (el botón deslizante pro) en la propia consola. La compañía japonesa se ha dado prisa para aclarar que este periférico (y otros que se adapten al rediseño) van a ir saliendo a la luz durante los próximos meses.

La puesta a la venta de 3DS XL en estas fechas también tiene un valor estratégico. Ahora la línea de lanzamientos para 3DS se encuentra en un gran momento de forma (solo hay que echar la vista a los últimos meses, con cartuchos como *Heroes of Ruin* o *Kid Icarus Uprising*). En la misma fecha del lanzamiento, el 28 de julio, **Nintendo pondrá a la venta *New Art Academy* y *Freakyforms Deluxe Your Creations Alive*,** dos aplicaciones que le van a sacar el máximo partido al "pantallón" de la máquina. Pero, por supuesto, el plato fuerte llegará el próximo **17 de agosto con *New Super Mario Bros 2*,** del que os ofrecemos un análisis en exclusiva este mismo número, y que seguro va a disparar las ventas de la máquina. Si estabais esperando un motivo para haceros con ella, ¿qué mejor que este rediseño?. *



Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECIN[AN]

AGOSTO

16-19



FERIA DE VIDEOJUEGOS

GAMESCOM 2012, la feria de videojuegos más importante de Europa, subirá todavía más la temperatura del verano cuando vuelva a abrir sus puertas en Colonia. La atención de los jugones estará pendiente de lo que se muestre allí.

17

3DS

NEW SUPER MARIO BROS 2 significará el regreso de Mario a 3DS... si es que alguna vez se ha ido, porque el buen fontanero no para ni un segundo. Luigi también le acompañará.



21

PS3-360

DARKSIDERS II nos pondrá en la piel de Muerte, uno de los jinetes del Apocalipsis, que sucederá a Guerra como protagonista.

31

PS3-360

SLEEPING DOGS subirá la temperatura de las calles de Hong Kong, con un "sandbox" de policías y mafiosos.



3

PS3-360

RISEN 2 juntará piratas y rol en un mismo juego, en el que habrá que dar matarile a decenas de criaturas marinas.



3

CINE

PROMETHEUS, de Ridley Scott, promete reventar la taquilla con su historia de ciencia-ficción, ligada con el mundo de Alien.



21

PS3-360

SNIPER GHOST WARRIOR 2 pondrá un francotirador en nuestras manos y nuestros ojos.



31

PS3

TALES OF GRACES F llegará a PS3 con su espectacular mezcla de batallas y estilo visual con forma de animé.

SEPTIEMBRE



14

PS3-360

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 se convertirá en un ring para zurrarse la badana en reñidos combates de dos contra dos. Van a llover palos.



28

PS3-360

DEAD OR ALIVE 5 también llegará cargado de combates, con unos escenarios interactivos que prometen dar mucho juego.



21

PS3-360

BORDERLANDS 2 será un festival para los amantes del multijugador, con su mezcla de rol y disparos.



21

PS3-360

ONE PIECE: PIRATE WARRIORS volverá a deleitarnos con su desenfadado estilo.



PS3-360

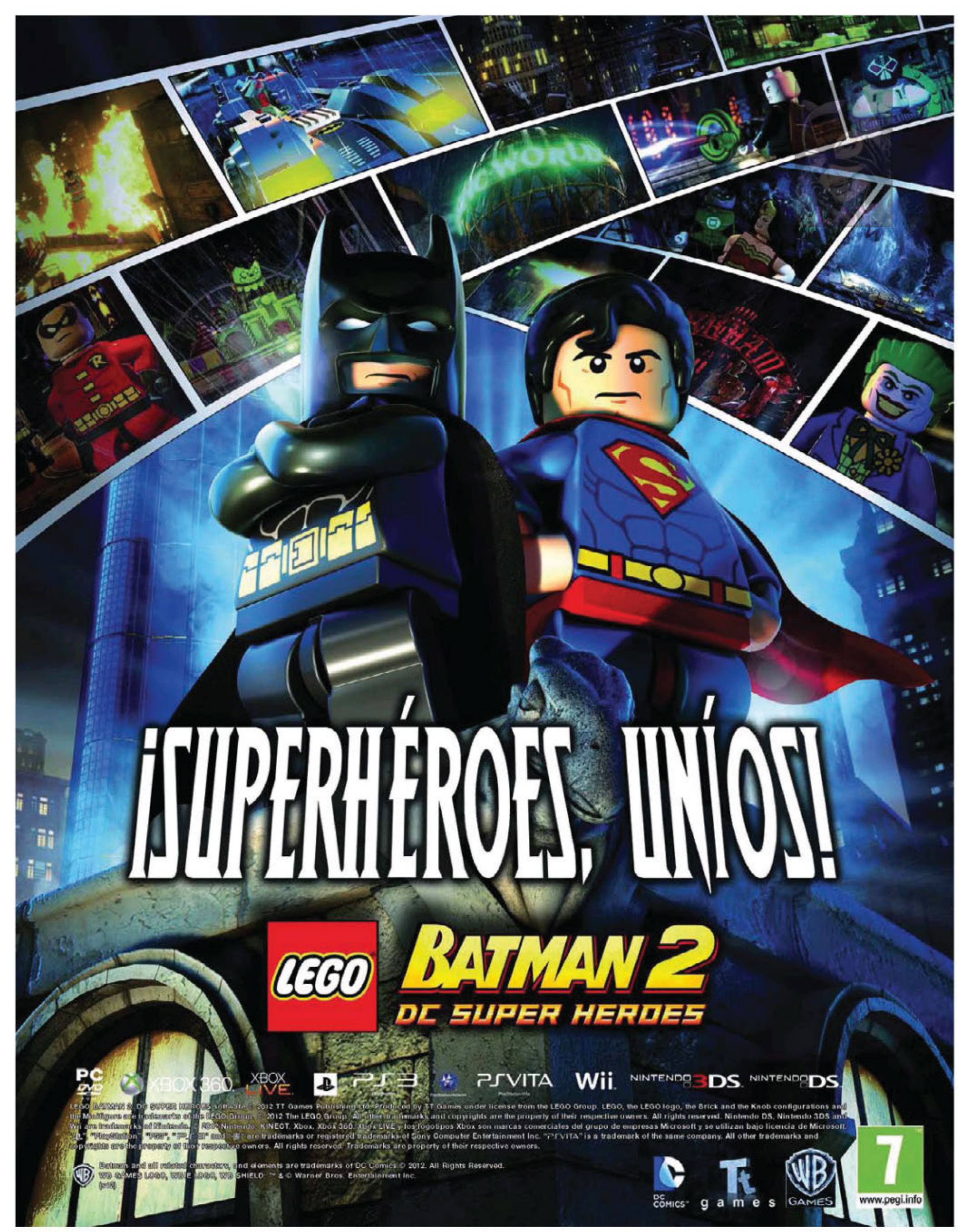
F1 2012 servirá para emular a Alonso camino del título mundial.

Y PRÓXIMAMENTE...

•Jet Set Radio	PS Vita	verano
•Resident Evil 6	PS3-360	2 de octubre
•Just Dance 4	PS3-360-Wii	4 de octubre
•Dragon Ball Z Kinect	Xbox 360	5 de octubre
•NBA 2K13	PS3-360-Wii-PSP	5 octubre
•Dishonored	PS3-360	12 de octubre
•Pokémon Blanco / Negro 2	DS	12 de octubre
•Xcom: Enemy Unknown	PS3-360	12 de octubre
•Doom 3 BFG Edition	PS3-360	19 de octubre
•Forza Horizon	Xbox 360	23 de octubre
•Just Dance Disney Party	360-Wii	23 de octubre
•Medal of Honor Warfighter	PS3-360	26 de octubre

•S. Monkey Ball Banana Blitz	PS Vita	26 de octubre
•Assassin´s Creed 3	PS3-360	31 de octubre
•Assassin's Creed Liberation	PS Vita	31 de octubre
•WRC 3	PS3-360-Vita	octubre
•NBA Live 13	PS3-360	octubre
•WWE 13	PS3-360-Wii	2 noviembre
•Halo 4	Xbox 360	6 noviembre
•CoD Black Ops II	PS3-360	13 noviembre
•Hitman Absolution	PS3-360	20 noviembre
•Epic Mickey 2	PS3-360-Wii	22 noviembre
•Far Cry 3	PS3-360	29 noviembre
•Wonderbook	PS3	noviembre

•FIFA 13	Todas	otoño
•Call of Duty Declassified	PS Vita	otoño
•Castlevania Lords of Shadow	3DS	otoño
•Doom 3	PS3-360	otoño
•Fable The Journey	Xbox 360	otoño
•Lego El Señor de los Anillos	Todas	otoño
•New Little King Story	PS Vita	otoño
•Spy Hunter	3DS-PS Vita	otoño
•Street Fighter X Tekken	PS Vita	otoño
•Zone of the Enders HD	PS3-360	otoño
•Beyond: Two Souls	PS3	Navidad
•Wii U		Navidad



¡SUPERHÉROES, UNÍOS!
LEGO
BATMAN 2
DC SUPER HEROES
PC DVD
XBOX 360
XBOX LIVE
PS3
PSVITA
Wii
NINTENDO 3DS
NINTENDO DS
2012 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and 2012 The LEGO Group. and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo DS, Nintendo 3DS and KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSVITA" is a trademark of the same company. All other trademarks and owners. All rights reserved. Trademarks are property of their respective owners.
and elements are trademarks of DC Comics © 2012. All Rights Reserved.
SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
DC COMICS
TT games
WB GAMES
7
www.pegi.info

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 - 3DS ■ Acción ■ Capcom ■ Lanzamiento: Finales de 2012 (Japón) / Sin confirmar (España)

REGRESO AL PLANETA HELADO

E.X. TROOPERS

Capcom recupera el planeta EDN III, que conocimos en *Lost Planet*, para llevarnos de cacería al estilo *Monster Hunter*.

■ **EL PRODUCTOR DE MONSTER HUNTER, SHINTARO KOJIMA,** se ha puesto al frente de uno de los proyectos más ambiciosos de Capcom: un spin-off de *Lost Planet* (cuya tercera entrega se está desarrollando para PS3 y Xbox) que recuperará los combates entre mechas, llamados VS, y los monstruosos Akrid.

E.X. Troopers apostará por un estilo animado, con viñetas de cómic y gráficos tipo cel-shading, y se desarrollará en el planeta helado EDN III. Nosotros vamos a controlar a un joven estudiante de NEVEC, Bren Turner, que pilota un prototipo de VS capaz de hablar y tomar decisiones: el Gingira. También nos han presentado a los personajes que nos van a acompañar; TeeKee (una pirata de nieve capaz de comunicarse con los Akrid) el piloto experto Chris Landbird, la mecánica Julie Fliesher (que está enamorada en secreto de Bren) y la científica planetóloga Luan Forest.

➔ **EL DESARROLLO DE EX TROOPERS APOSTARÁ SOBRE SEGURO.** Partiendo de una idea similar a *Monster Hunter* (utilizamos la base para aprovisionarnos y mejorar nuestro equipo, mientras que salimos a cazar por el resto del planeta) la principal novedad será la posibilidad de elegir nuestro centro de operaciones entre tres localizaciones diferentes, lo que afectará a nuestras habilidades.

El juego aparecerá en 3DS y PS3 (como ocurre con *Ni No Kuni*) pero aún no se ha detallado si habrá interacción entre las versiones o modos multijugador. Tendremos que esperar al próximo Capcom Summer Jam para conocer estos detalles.









PODREMOS ELEGIR LA BASE, y cambiar las habilidades de Bren.

PERSONAJES NADA SECUNDARIOS

LOS DISEÑOS INSPIRADOS EN ANIME permitirán que el juego se lance simultáneamente en 3DS sin que el apartado técnico se resienta. Aquí os presentamos algunos personajes "arquetípicos". Chris Landbird es compañero y rival de Bren, y también maneja un VS. En el centro podéis ver a Luan Forest, que se encarga de darnos información sobre el planeta y los Akrid, y a la derecha TeeKee, una antigua rival, que cree en la posibilidad de vivir en armonía con las criaturas de EDN III.





EL DESARROLLO recordará a *Monster Hunter*, pero con una ambientación futurista.

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio





→¡Calurosos saludos desde Tokio! Arranco mi columna con malas noticias. THQ ha anunciado que no distribuirá el juego de Tomonobu Itagaki *Devil´s Third*. ¡Con lo que promete! Itagaki-san ha agradecido a la empresa su implicación en el proyecto, pero por ahora se queda todo en barbecho. THQ no está para muchas fiestas, no.

→¿Sabíais que Amaterasu es una deidad muy popular en Japón? Vosotros la conoceréis más por ser la protagonista de *Okami*. Pues bien, se ha confirmado el lanzamiento de *Okami Superb Version* para PlayStation 3. Llegará el 1 de noviembre a un precio de 3.990 yenes, toda una ganga. En realidad, será una versión del juego original, pero con gráficos en 1080p y compatibilidad con PlayStation Move. Por otro lado, también ha llegado a mis oídos que se lanzará un *Okami HD* tanto en EEUU como a Europa, también a precio reducido. La franquicia está de moda.

→Masahiro Sakurai, cabeza pensante detrás de la franquicia *Smash Bros*, ha confirmado que hay dos nuevos títulos de la saga en desarrollo, tanto para 3DS como para Wii U. De su gestación se encargará... ¡sorpresa! Namco-Bandai, aunque Sakurai-san permanecerá en el puesto de productor. No se saben muchos más detalles, pero las especulaciones sobre cameos de sagas de Namco no paran de sucederse. A mí me encantaría alguien de la saga *Tales* o de *Tekken*. ¿Y a vosotros?



aquíTokio





El Capcom Summer Jam, un festival en el que la compañía muestra sus próximos títulos, acaba de celebrarse hace apenas unos días. Como podréis suponer, *Resident Evil 6* ha robado buena parte del protagonismo (eso de que parte de la acción tenga lugar en Asia siempre es un incentivo para los jugones japoneses). *Monster Hunter Tri G* para 3DS o *Street Fighter x Tekken* para Vita también han generado mucho interés.

Cyberconnect2 vuelve a adaptar un manga a los videojuegos. Una misteriosa cuenta atrás en la web de Namco-Bandai sirvió para desvelar *Jojo´s Bizarre Adventure: All-Star Battle* para PS3. Este manga es muy popular desde sus inicios en 1987 y propició juegos de lucha muy interesantes para PlayStation. Ahora, quiere vivir una segunda juventud con este juego de lucha 3D a cargo de los papás de *Asura´s Wrath*.



Voy a tomarme un Calpis fresquito, pero antes os dejo con una gran noticia para los fans de Saturn. El *NiGHTS* original será lanzado en PlayStation Network y Xbox Live este otoño... al menos en Japón. Por supuesto, llegará con gráficos en alta definición. Dewa mata!



El blog de kagotani

Julio 2012

El calor, enemigo de los videojuegos

Japón ha interrumpido el funcionamiento de sus reactores nucleares y espera que los políticos tomen cartas en el asunto. En la calle hace mucho calor y humedad, y eso que el verdadero verano aún no ha empezado. Así pues, el tema de la energía vuelve a estar sobre la mesa: cómo ahorrar energía limitando su uso cuando, precisamente, se necesita para los aires acondicionados.



El tema es muy delicado, y puede afectar a los videojuegos. Es difícil seguir jugando en un país en que la energía es un problema, porque la sensibilidad social de los japoneses les lleva a limitar, por su propia voluntad, el uso de la electricidad sin que nadie tenga que pedírselo. Para que os hagáis una idea, hay incluso un canal de televisión que informa, cada media hora, del consumo de energía de tu distrito. Si no se ve la televisión para ahorrar energía, obviamente, tampoco se juega a la consola.

« CON LOS REACTORES NUCLEARES PARADOS, LAS PORTÁTILES Y LAS RECREATIVAS SON LA ALTERNATIVA ESTIVAL »

En esa tesitura, estos días se están llevando más las portátiles y las recreativas. Los salones arcade ofrecen grandes experiencias de juego, con cabinas de lo más chulas y ¡hasta aire acondicionado! Algunos tienen incluso un espacio con juegos de PC, pero no son de última hornada, precisamente: por ejemplo, no está *Diablo 3*, sino *Age of Empires*. En cuanto a las portátiles, Sony sigue luchando con Vita y ya casi ha jubilado a PSP, mientras Nintendo se lleva el premio gordo con 3DS, de la que se espera que venda a espuertas este verano, sin una competencia seria enfrente. Los equipos de desarrollo están lanzado, incluso, sistemas de recarga solar para ayudar a soportar mejor el verano y sus crisis energética.

Admito que aún no tengo PS Vita. Todavía es muy cara y no hay ningún juego exclusivo que me atraiga. Además, no me interesa su vertiente social. Espero que pronto se anuncien títulos de fuste. Mientras, seguiré jugando con mi Gameboy Micro y mi 3DS cuando necesite matar el tiempo. Ya hay en camino una nueva 3DS XL, pero creo que no la compraré. Lo que realmente me gustaría es que Nintendo se decidiera a lanzar, algún día, un modelo resistente al agua. Me encantan esas cámaras digitales que puedes usar en la playa sin miedo a la arena o al agua. Imaginaos jugando mientras flotáis en aguas tropicales… ¡Qué calor hace en Tokio!

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ REVISTA OFICIAL NINTENDO

El nuevo Castlevania y Wii U, al descubierto





■ **Gratis 8 láminas Deluxe** con las mejores imágenes de los juegos más potentes de 3DS: *Heroes of Ruin, New Super Mario Bros. 2, Luigi's Mansion 2, Castlevania Mirror of Fate...*

■ **New Super Mario Bros. 2** es la nueva experiencia para Nintendo 3DS y los expertos de la revista oficial os cuentan todos sus secretos en un reportaje único.

■ **Primer test de Wii U.** Así fue el primer contacto de los redactores con las nueve novedades más explosivas de la nueva consola. Así fue su experiencia con el GamePad.

■ **Novedades.** La más potente de este número es *LEGO Batman 2*, pero no os perdáis los análisis de *Mutant Mudds, Theatrhythm Final Fantasy, Beat the Beat...*

→ CÓMO FUNCIONA?

La revista que alimenta tu mente

■ **¡Descubre el poder del átomo!** Así consiguen construir el universo.

■ **Desmontamos los diez mitos** más populares sobre el cosmos. ¿Qué hay de cierto en lo que nos cuentan en las pelis?

■ **Aprende cómo eran los juegos olímpicos** en la antigua Grecia. Encuentra las claves de los juegos modernos.

→ PLAYMANÍA

Cabalga con la Muerte en Darksiders II



■ **¡Guía de regalo!** Llevaos gratis la guía de *Ratchet & Clank Collection,* con todo lo necesario para acabar al 100% los tres juegos. ¡Y además, podéis guardarla en la caja del juego!

■ **El rol japonés al contraataque.** Tras el éxito de los RPG occidentales, los nipones contraatacan con *Ni No Kuni, Tales Of, Final Fantasy...*

■ **Vita y la Realidad Aumentada.** Descubrid lo que necesitáis para disfrutar a tope de la RA en PS Vita y pasad revista a los juegos.

■ **¡Jugando con LEGO!** Hacen repaso a todos los juegos LEGO disponibles, a los que van a venir y a los que se han imaginado... ¡Risas seguras!

■ **Las mejores novedades.** Analizan *Spec Ops The Line, The Amazing Spider-Man, MGS HD...*



→ MICROMANÍA

Prepárate para la guerra en Rome II Total War

■ **Descubre cómo será Rome II:** Micromanía os muestra en exclusiva el más espectacular juego de estrategia que hayáis visto jamás. ¡No os perdáis sus impresiones!

■ **Lo mejor del mes:** *Spec Ops: The Line, Juego de Tronos, Civilization V: Dioses y Reyes, TERA, La Ciudad Perdida de Zerzura...*

■ **Juego completo de regalo.** Este mes, *Call of Juarez: Bound in Blood.*

Este mes en... HOBBYNEWS.es

Cómics de videojuegos

Repasamos los cómics más interesantes inspirados en el mundo del videojuego. Imprescindible.



Cara a Cara

Juan Carlos (R.O. Nintendo) y Borja (Hobby Consolas) debaten: ¿hizo bien Nintendo en no traer *Kingdom Hearts*?



Especial Gamescom

El 15 de agosto arranca la feria del videojuego de Colonia. ¡Estaremos allí para contároslo todo en detalle!



Toda la actualidad del mundo de los videojuegos

ADEMAS: HOBBYTRUCOS.ES Y CONECTAJUEGOS.COM

Carrefour

En Carrefour encontrarás siempre las mejores ofertas

PACK CONSOLA PS3 320 GB **269€** La unidad



Excepto pack Call of Duty MW3 y Move.
Oferta válida hasta el 31 de julio

50€ Descuento EN PACK CONSOLA XBOX360 4 GB KINECT



Excepto pack Dance Central 2 y Kinect Sports 2.
Oferta válida hasta el 31 de agosto

3x2 EN JUEGOS Y ACCESORIOS PS3 MOVE



Oferta válida del 31 de julio al 31 de agosto

PACK INICIO SKYLANDERS **49€** La unidad



También disponible para PS3 y XBOX360.
Oferta válida hasta el 10 de agosto

29€ La unidad



49€ La unidad



59€ La unidad





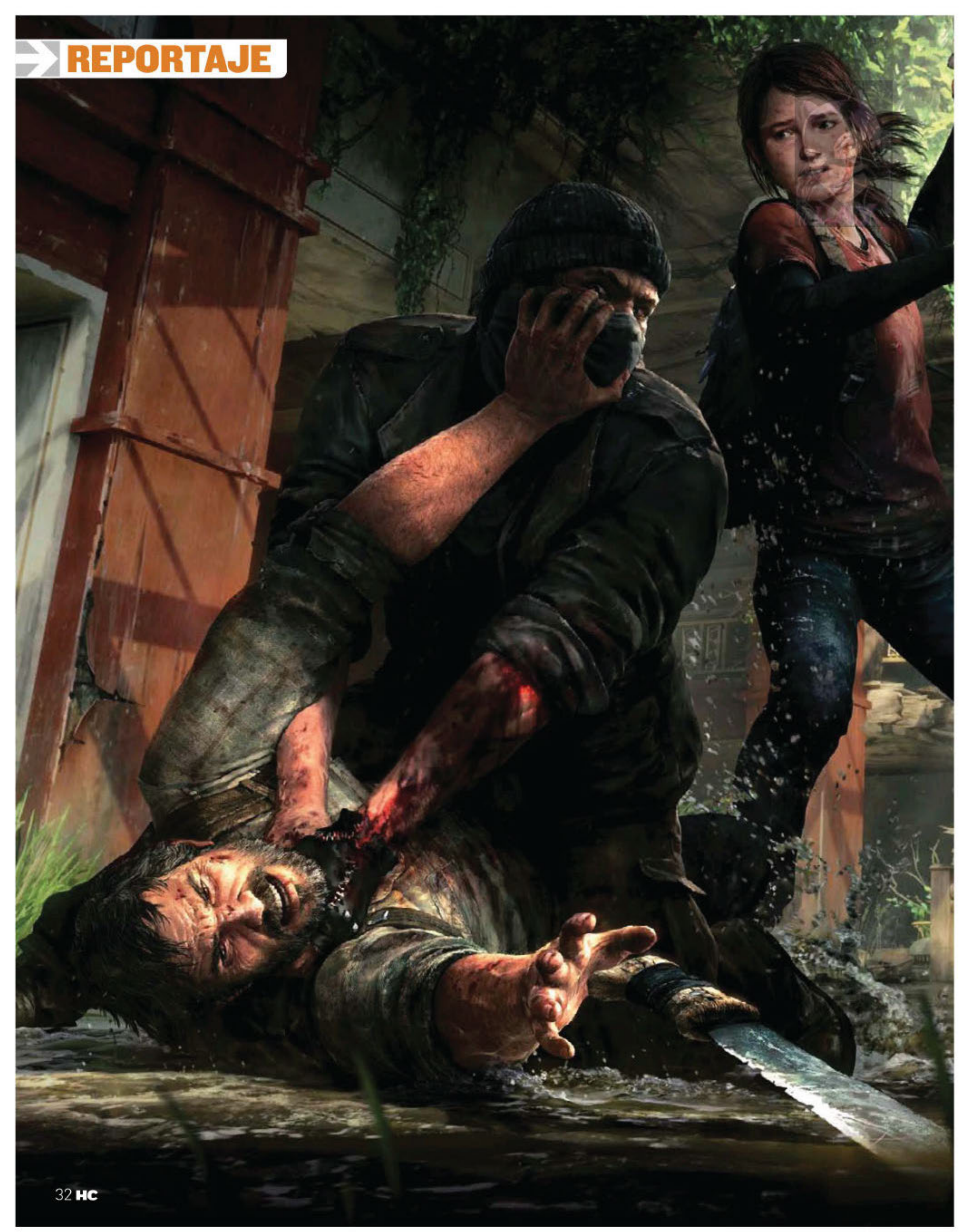
Compra ahora en nuestra tienda Online



Accede a toda la información de tus juegos favoritos en









VIVE UNA AVENTURA AL LÍMITE EN THE LAST OF US

UNA LUCHA SALVAJE POR SOBREVIVIR

■ PlayStation 3 ■ Sony (Naughty Dog) ■ 2013

Joel y Ellie no se conocían antes de la plaga. Él era un tipo duro, acostumbrado a conseguir las cosas "por las malas", y ella no era más que una niña que no había salido del refugio. Ahora la vida de ambos depende de que sean capaces de colaborar, en un mundo desolado y lleno de enemigos.

LA SUPERVIVENCIA en un mundo arrasado por la plaga nos obligará a cometer actos brutales. Muchas decisiones serán a vida o muerte.

La supervivencia de la humanidad pende de un hilo. El calentamiento global o el crecimiento desmesurado de la población han demostrado lo frágil que puede ser nuestra especie, pero existen amenazas mucho peores que aún no conocemos. Una de ellas podría ser un hongo similar al Ophiocordyceps Unilateralis. ¿Que no sabéis de qué se trata? Pues es una enfermedad (real) que ataca a las hormigas y que las convierte en una especie de zombis: los insectos infectados son devorados "por dentro" y su cerebro queda controlado por el hongo, con la misión de infectar a otras hormigas hasta acabar con la colonia entera.

Esta pandemia, vista a través de un documental de la BBC, fue la que inspiró a Naughty Dog (los desarrolladores de *Uncharted*, *Jak & Daxter* y *Crash Bandicoot*) para sacar adelante esta nueva franquicia. Pues sí, *The Last of Us* será un juego de supervivencia ambientado en un futuro cercano, en que nos enfrentamos a los infectados, a otros supervivientes y a las fuerzas gubernamentales que controlan la zona de cuarentena.

Desde luego, no parece muy diferente de otros juegos de zombis (y no son pocos los que están apareciendo durante los últimos meses), pero la clave de *The Last of Us* es que girará en torno a la relación de sus protagonistas: Joel, un hombre de unos cuarenta años, que se dedica al contrabando, y Ellie, una adolescente, que ni siquiera conoció el mundo antes de que se extendiese la plaga.

→EL VÍNCULO ENTRE JOEL Y ELLIE irá haciéndose más fuerte a medida que avanzamos en el juego, hasta convertirse en una relación padre-hija. Todo comienza cuando nuestro héroe le promete hacerse cargo de la niña a un amigo moribundo. Ambos se encuentran en la zona de cuarentena de Boston, en la costa Este de los EE.UU, y se ven obligados a escapar del área controlada por los militares, arriesgando sus vidas.

Como si fueran los protagonistas de la novela La carretera, Joel y Ellie emprenden un viaje hacia el Suroeste, cruzando el país en busca de un refugio que ni siquiera sabemos si existe con seguridad. Durante esta travesía deben sortear a los infectados y procurarse víveres para sobrevivir. Además, Joel se encargará de educar a la muchacha y explicarle cómo era el mundo antes de la catástrofe. Evidentemente no es momento de ponerse a buscar libros de texto, así que la forma de transmitir todo este conocimiento será a través de los posters de películas o los comics que encontremos desperdigados entre las ruinas. Los diálogos entre ambos personajes serán automáticos.

LAS FUENTES DE INSPIRACIÓN

LA HISTORIA Y LOS ESCENARIOS de *The Last of Us* son originales, aunque están inspirados en obras consagradas de la ciencia-ficción. Aquí tenéis dos de los ejemplos más evidentes.



LA CARRETERA, basada en el libro de Cormac McCarthy, trata sobre un padre y un hijo tras el apocalipsis.



SOY LEYENDA (el "remake" de 2007) muestra la ciudad de Nueva York invadida por plantas y animales.



LA RELACIÓN entre Joel y Ellie *es* el tema central de esta aventura. Por encima combatir o explorar, tendremos que proteger a la niña.

Nosotros sólo controlaremos a Joel, mientras que la consola se encargará de tomar las decisiones por la niña. Al principio esto nos resultó preocupante (ya se sabe que la Inteligencia Artificial de los aliados ha sido el talón de Aquiles en otros juegos), pero hemos podido ver el juego en movimiento en varias ocasiones, y nos ha parecido que Ellie se comportaba con el máximo realismo. ¿Y qué objetivo se consigue con esto? Pues hacer que parezca más vulnerable y que sintamos la necesidad de protegerla.

➔EL DESARROLLO COMBINARÁ LA EXPLORACIÓN con fases de plataformas y pequeños puzles. Prácticamente es una evolución de lo que hemos visto en *Uncharted.* No obstante, los encuentros con los enemigos van a ser mucho más dramáticos (y por momentos, hasta van a resultar terroríficos).

La escasez de recursos y la situación desesperada de los demás supervivientes nos aconsejará evitar cualquier encuentro. Pero esto no será siempre posible; a veces porque no podamos dar un rodeo, en otras ocasiones porque caigamos en una trampa... y ya hemos visto cómo se las gastan estos salvajes; son capaces de hacerse pasar por heridos y pedir nuestra ayuda, usar vehículos para impedirnos el paso o llamar a sus compañeros para que nos rodeen. Cuando no quede otro remedio que combatir, podremos optar por distintos estilos, igual de efectivos: los supervivientes más concienzudos podrán despistar a los infectados con un ruido, pillarles por la espalda y acabar con ellos de forma silenciosa, o tomarles como escudos humanos para los tiroteos. Pero aquellos que prefieran superar los niveles por la vía rápida podrán utilizar armas de fuego (aunque la munición es muy escasa en *The Last of Us*) o ar- ▸▸

EL CAMBIO DE ELLIE

SU ASPECTO ha cambiado desde que se mostró por primera vez. ¿Las razones? Que sea más adulta, y que no se parezca tanto a Ellen Page, modelo del juego *Beyond.*

LOS ENFRENTAMIENTOS contra los infectados (y otros supervivientes) son dramáticos, y por momentos llegan a dar miedo.

CUALQUIER OBJETO puede convertirse en arma. En algunos casos, tendremos que elegir entre varios usos para el mismo ítem.

HABRÁ VARIOS TIPOS DE ENEMIGOS: LOS INFECTADOS POR LA PLAGA, LOS SOLDADOS DE LA ZONA DE CUARENTENA Y LOS OTROS SUPERVIVIENTES

PARA RECUPERAR ENERGÍA ya no bastará con esperar durante unos segundo. La barra de energía se llenará con (escasos) botiquines.



LOS COMBATES permiten usar armas de fuego, arrojadizas y golpes cuerpo a cuerpo. Las transiciones son muy suaves.

ARMAS EN LA MOCHILA

LA MUNICIÓN Y LOS VÍVERES son escasos en el futuro. Podemos recoger objetos del escenario, y combinarlos (con cuerda o cinta adhesiva) para fabricar herramientas más complejas. Se gestionan, en tiempo real, con la mochila.

al aire libre (con un mapa cerrado, para que no nos perdamos) a los interiores, mucho más intrincados, donde si podemos optar entre diferentes caminos.

LOS LOGROS TÉCNICOS NO SE AGOTAN AQUÍ. *The Last of Us* ha sido el juego más premiado del E3 2012, y una de las principales razones es su prodigioso acabado visual. El rostro de Ellie es capaz de conmovernos (lo que resulta crucial para el desarrollo) y las animaciones de ambos personajes son muy fluidas, tanto en la parte de exploración como durante los combates. La iluminación y la física son herederas del estupendo trabajo que ya contemplamos en *Uncharted 3: La Traición de Drake* (¿os acordáis del nivel del Chateau?) y el uso de la cámara, con secuencias "al hombro", transmite perfectamente la angustia de estar siendo observados.

El doblaje original, con constantes diálogos entre los dos protagonistas (no os asustéis, aquí lo vamos a disfrutar doblado al castellano), y la banda sonora, obra del argentino Gustavo Santaolalla (ganador del Oscar a la mejor banda sonora por Babel y Brokeback Mountain), terminan de conformar esta cuidada ambientación. Incluso hemos presenciado una secuencia con la pantalla en negro, en la que los efectos de sonido envolvente son capaces de ponernos los pelos de punta.

Antes de acabar, hay que decir que el juego tendrá multijugador, aunque lo único confirmado de momento es que no habrá campaña cooperativa. *The Last of Us* aún no tiene fecha de lanzamiento, pero saldrá a lo largo de 2013. HC

LOS NIVELES alternan zonas abiertas, conquistadas por la naturaleza, con interiores de diseño más laberíntico.

LOS DISEÑOS ORIGINALES

Estos son algunos bocetos que se han utilizado para dar forma al mundo de *The Last of US*. Transmiten perfectamente la atmósfera del juego.



DESPUÉS DE LA PLAGA el mundo transmite cierta belleza "decadente". Aquí tenéis una muestra de cómo la naturaleza ha recuperado espacios que pertenecían a los hombres a mediados del siglo XXI. La iluminación es muy importante.

LA RELACIÓN ENTRE LOS DOS PROTAGONISTAS se parece a la de un padre con su hija. Joel es maestro y protector, pero también disfruta de momentos de camaradería con Ellie.

ASÍ SE DISEÑÓ A ELLIE; una niña de apenas 14 años, suficientemente mayor para iniciar una aventura, pero que aún necesita protección.


16
www.pegi.info



EQUIPO DE INVESTIGACIÓN Hobby Consolas

INFORME NEXT GEN

La ausencia de anuncios sobre las nuevas consolas de Sony y Microsoft en el E3 fue una decepción para muchos. Sin embargo, hay mucha más información de lo que parece sobre la próxima generación. Nosotros la hemos recopilado, y os la traemos en este completo informe.

LAS ESTRATEGIAS

LOS MOTORES GRÁFICOS

XBOX SMARTGLASS

SONY APUESTA POR GAIKAI

¿SE HA VISTO YA LA NUEVA GENERACIÓN?

En el E3, dos juegos asombraron con sus gráficos. Saldrán en consolas, pero sólo los vimos en PC. ¿Estaban listos para PS4 y 720, pero no se mostraron porque Sony y Microsoft no quisieron revelarlas?



STAR WARS 1313
El modelado de los personajes y los enormes entornos en movimiento asombraban, pero la palma se la llevaron los más increíbles efectos de iluminación que hemos visto.

WATCH DOGS
Se ha confirmado que saldrá en esta generación, pero no se descarta que también lo haga en la próxima. El modelado facial y los efectos de fuego y lluvia nos dejaron ojipláticos.

LOS ANALISTAS CREEN QUE LAS NUEVAS CONSOLAS LLEGARÁN EN 2013

El 4 y 5 de junio pasados, todo el mundo del videojuego estuvo pendiente de las conferencias de Sony y Microsoft previas al inicio del E3 2012. Aunque en los días anteriores los responsables de ambas compañías ya habían dicho que no harían anuncios de sus nuevas consolas, los jugones esperaban al menos un pequeño guiño que les permitiera asomarse al futuro.

Al final no hubo ni la más mínima referencia, e incluso se ha comentado que, aunque cada compañía tenía algo listo para mostrar por si su rival se atrevía a dar el paso, prevaleció un pacto entre caballeros para posponer la "puesta de largo" hasta el año que viene. Pero el que no estuvieran en la feria no significa que no se sepa nada de PS4 y Xbox 720, o de Orbis y Durango, si las llamamos por sus supuestos nombres en clave. Casi cada semana surgen nuevos apuntes, datos y rumores sobre ellas, así que nosotros nos hemos puesto manos a la obra para recopilarlos y ofreceros una panorámica de cómo están las cosas.

→LA CARRERA HACIA LA NUEVA GENERACIÓN comenzó hace ya tiempo. Es una evidencia que está fuera de toda duda (el perfil en Linkedin de un antiguo director de investigación y desarrollo de Sony dice que trabajó en la "PlayStation Next Gen" desde agosto de 2010), así que lo único que ha pasado es que se ha aplazado un año el pistoletazo de salida. De hecho, varios analistas de esta industria coinciden en asegurar que Microsoft, Sony o las dos lanzarán sus consolas a finales de 2013.

Lo que ocurre es que, con Xbox 360 liderando cómodamente el mercado, sobre todo en Estados Unidos, a la compañía de Redmond no le importa en absoluto prolongar un año más el *status quo*. Y no es una estrategia que mantengan en secreto precisamente. Phil Spencer, jefe de Microsoft Studios, afirmó en la web norteamericana Gamespot que **"ahora mismo Xbox 360 goza de muy buena salud y lo está haciendo increíblemente bien. Creo que a 360 le quedan más de dos años de vida"**.

Sony, por su parte, tampoco se siente especialmente incómoda con esta situación. Antes de abrir otro frente de batalla, prefiere centrar todos sus esfuerzos en reforzar las ventas de PlayStation 3 con exclusivas tan potentes como *Beyond*, *God of War Ascension* o *The Last of Us*, así como lograr que PS Vita despegue definitivamente. ▸▸

LOS MOTORES GRÁFICOS

Las herramientas para crear los juegos de la nueva generación están ya listas. Los primeros ejemplos en salir a la luz nos muestran el salto de calidad esperable.

UNREAL 4

El motor que ha desarrollado Epic ya ha puesto en la rampa de despegue su primer título: se trata de *Fortnite*, un juego multijugador exclusivo de PC que puede acabar saliendo en otras plataformas.

LUMINOUS STUDIO ENGINE

El motor de Square Enix se estrenó en el pasado E3 con Agni´s Philosophy, una demo técnica basada en el universo de *Final Fantasy*.

CRY ENGINE 3

Crytek confía en la potencia de su motor de cara a la nueva generación, aunque ya en *Crysis 3* podremos ver de lo que es capaz a la hora de mover estos escenarios tan detallados.



¿Y QUÉ OPINAN DE LA NEXT GEN?

Los principales creadores de la industria del videojuego también están hablando sobre la próxima generación, pero sus opiniones pueden resultar sorprendentes...



“No me interesa la tecnología de la próxima generación de consolas. Por mí, seguiría con PS3 durante otros cinco años.”

David Cage
Jefe de Quantic Dream. Creador de *Heavy Rain*.



“Sony y Microsoft discutirán sobre gigaflops y procesadores, pero lo que marca la diferencia es la experiencia de juego.”

John Carmack
Cofundador de iD Software. Creador de *Doom*.



DESDE DONDE QUIERAS

Al no requerir un hardware potente (sólo ancho de banda) podremos jugar desde una tableta, un móvil, una smart TV... o una PS4, por supuesto.

GAIKAI, EL PODER DEL "STREAMING"

El servicio que acaba de comprar Sony propone jugar por "streaming". Potentes ordenadores mueven los juegos con la mejor configuración posible y nosotros los controlaremos a distancia.



Además, hay otra clave importante: estos doce meses extra son también un buen margen para permitir que la economía mundial mejore, y con ello el bolsillo de los potenciales compradores.

LOS NUEVOS MOTORES SIGUEN LA LÍNEA DE AVANCE HACIA UN MAYOR REALISMO

→ **SI GIRAMOS LA ATENCIÓN SOBRE LOS JUEGOS**, debemos volver al E3, porque allí han destacado sobremanera dos títulos que, aunque supuestamente destinados a lanzarse en PS3 y Xbox 360, podrían haber sido perfectamente los dos primeros juegos next-gen en salir a la luz: *Watch Dogs* y *Star Wars 1313*. Para ponernos en situación, no está mal recordar lo que Andrew House, CEO de PlayStation, comentó recientemente a la revista inglesa MCV: **"el momento justo para hablar de nuevos avances en hardware es cuando puedes mostrar un salto significativo sobre la experiencia actual y algo que vaya a ser atractivo"**. Son palabras cargadas de razón, pero... ¿no es ese el caso precisamente de estas dos aventuras, al menos a nivel visual?

Lo cierto es que ambos juegos asombraron por su altísimo nivel técnico, lo que no tardó en despertar serias dudas entre los asistentes a la feria sobre la capacidad que tendrán las actuales consolas de sobremesa para moverlos. Y no nos olvidemos de un rumor con muchos visos de realidad: parece que a la propia Ubisoft, desarrolladora de *Watch Dogs*, le pilló tan a contrapié que no hubiese anuncios de nuevas consolas, que estuvo a punto de presionar el botón de "abortar misión" y no sacarlo a la luz. ¿Qué sentido tenía enseñar un juego "next-gen" si esa nueva generación todavía no existe oficialmente? Habrá que marcarlos de cerca, pero que nadie se sorprenda si las versiones más avanzadas de los dos juegos acaban acompañando el lanzamiento de las nuevas máquinas de Sony y Microsoft.

→ **PERO WATCH DOGS Y EL NUEVO STAR WARS** no fueron las únicas pistas que se vieron en Los Angeles sobre lo que pueden depararnos los juegos de las futuras consolas. Allí también brillaron dos nuevos motores gráficos para los próximos años: el Luminous Studio Engine, de Square-Enix, y el Unreal 4, de Epic, que se unen a otros ya conocidos como el Fox ▶▶



"La diferencia entre Wii U y las otras consolas no será tan drástica, porque habrá menos distancia en los gráficos."

Satoru Iwata
Presidente de Nintendo Co.



"Sony y Microsoft no deben dejar que las tiendas dicten los precios. O PS4 y Xbox 720 apuestan por lo digital o se extinguirán."

David Darlilng
Cofundador de Codemasters.



"El mayor error que han cometido Sony y Microsoft es afirmar que la actual generación va a durar 7, 8, 9 o incluso 10 años."

Julien Merceron
Director de tecnología de Square Enix.



"Aquí va mi apuesta: la próxima generación de hardware nos traerá las últimas consolas. Debería ser así."

David Jaffe
Creador de *God of War* y *Twisted Metal*.



SMARTGLASS

Se fundamentará en la conectividad inalámbrica de Xbox 360 con otros soportes, como teléfonos móviles o tablets. Para transferir datos, mostrar información extra...

MUNDO TÁCTIL

Las pantallas de los móviles o las tablets serán un interfaz más. Así, podremos elegir una canción en el móvil y Xbox 360 la reproducirá en la pantalla de la televisión, por ejemplo.

Engine, de Kojima Productions; el Cry Engine 3, de Crytek; o el Frostbite 2, de DICE (publicamos un reportaje sobre el tema en el número 246 de Hobby Consolas).

Todos ellos están ya preparados y demostrando lo que podemos esperar a nivel visual: animaciones y modelos casi fotográficos, depurados efectos de iluminación y reflejos en tiempo real, texturas súper detalladas, mejoras en el tratamiento de fluidos y la física de partículas, etc. Para ver el primer juego en marcha no habrá que esperar mucho: Epic ya ha confirmado que su Unreal Engine 4 debutará en 2013 con *Fortnite*, un juego en principio exclusivo de PC, aunque Cliff Bleszinski acaba de comentar que no descarta **"la posibilidad de que llegue a otras plataformas después"**. Analizando el conjunto,

LAS REDES SOCIALES INFLUIRÁN EN LA FORMA DE USAR LAS NUEVAS CONSOLAS

lo cierto es que todos los motores siguen la línea de avance hacia un mayor realismo que se da por sentada en cada salto de generación.

→ ESTOS MOTORES SERÍAN UN NEXO EN COMÚN de las dos nuevas consolas, pero no el único. La web norteamericana IGN, por ejemplo, ha publicado que PS4 usará el mismo procesador gráfico de AMD que la nueva Xbox, lo cual supone un cambio importante respecto a PS3, que alberga en su interior un procesador Nvidia (al parecer Sony está "customizando" el chip para adaptarlo a sus necesidades). Por otro lado, hace poco salió a la luz un documento de 56 páginas supuestamente filtrado desde Microsoft que avanza que Xbox 720 adoptará el formato Blu Ray, el cual PS3 ha ayudado a establecer como estándar de vídeo.

¿Estamos entonces ante el nacimiento dos consolas gemelas? Es una simplificación exagerada, pero nos obliga a plantearnos una pregunta previa para entender lo que está por llegar: ¿nos basta con tener unas consolas que sean 2, 4 o las veces que sea, más potentes que sus predecesoras? ¿Es eso todo lo que debemos esperar de la nueva generación? Está claro que ese modelo de progresión limitado al aspecto gráfico pertenece al pasado, y las propias compañías son conscientes de ello...

→ LOS CONSTANTES AVANCES TECNOLÓGICOS han convertido el mundo en un lugar distinto al que vio nacer a PS3 y Xbox 360. Ahora todos estamos interconectados a través de las redes sociales, queremos vivir nuevas experiencias y compartirlas en cualquier momento. Además, el auge de los smartphones y las tabletas, con su modelo de negocio basado en

LAS CONSOLAS ACTUALES, A TOPE EN 2013

Está muy bien mirar al futuro, pero la generación actual todavía tiene mucho que decir. En los próximos meses llegarán títulos que volverán a romper las barreras de PS3 y 360.



SPLINTER CELL BLACKLIST recuperará la mecánica clásica de la franquicia, pero a la vez aprovechará Kinect para distraer a los enemigos.



METAL GEAR RISING mostrará el lado más salvaje de Raiden, con todo el poderío visual que otorgan los chicos de Platinum Games.



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW 2 propondrá batallas masivas y demoniacas, bajo el sello de los españoles Mercury Steam.



GEARS OF WAR JUDGMENT retrocederá hasta el comienzo de la guerra con los Locust. Su multijugador será el más completo de la saga.



DEAD SPACE 3 apostará por una fusión más equilibrada entre terror y acción. Una vez más, los efectos lumínicos exprimirán nuestras consolas.



GRAND THEFT AUTO V se deja ver con cuentagotas, pero promete llevar la tecnología propia de los mundos abiertos a un nuevo nivel.



GOD OF WAR ASCENSION buscará el más difícil todavía en la recreación de enormes seres mitológicos... y añadirá el multijugador.



TOMB RAIDER hará mucho hincapié en la ambientación para ofrecer la experiencia más extrema y visceral por la que haya pasado Lara.

aplicaciones baratas que llegan al usuario en un par de clicks, supone un claro desafío para las consolas tal como las conocemos hoy. Es obvio que Internet y el mundo digital ocuparán un lugar central en la propuesta de las nuevas máquinas, desbordando las propuestas online actuales. Y eso es algo que afectará también al resto de las compañías, como demuestran estas declaraciones de Frank Gibeau, presidente de EA Games, a la web Games Industry: **"Vamos a ser una compañía 100% digital, y punto. Ocurrirá algún día. Es inevitable"**.

¿Qué será lo que llegue? La visión nos habla de consolas concebidas como proveedores de servicios multimedia, derribando los prejuicios de quienes las ven como lentos dinosaurios limitados a los juegos e incapaces de seguir el ritmo vertiginoso al que avanza la tecnología. Además, lo bueno es que Sony y Microsoft ya han puesto sus primeras cartas sobre la mesa...

→ MICROSOFT PRESENTÓ EN EL E3 SMARTGLASS, una tecnología que a final de año pondrá en contacto diferentes dispositivos que lleven incorporado el nuevo sistema operativo Windows 8 con nuestra Xbox 360. Sin embargo, nadie duda de que su sucesora asumirá ese papel en el futuro, como dejó entrever un responsable de Microsoft a la web Computer & Videogames: **"queremos desarrollar experiencias extraordinarias conectando diversos aparatos a través de Xbox, Windows Phone, Windows 8 y otros dispositivos, y estamos deseando innovar en ese campo en el futuro"**. Si se confirman los rumores que dicen que Xbox 720 incorporará una nueva versión de Kinect capaz de reconocer los movimientos corporales completos de varias personas a la vez sin necesidad de apartar los muebles del salón, además de ser compatible con gafas de realidad virtual, podemos tener un boceto bastante aproximado y prometedor de lo que nos espera.

→SONY, POR SU PARTE, ACABA DE COMPRAR GAIKAI, un servicio de juego por streaming, lo que demuestra que su estrategia pasa claramente por ese concepto tan de moda que es "la nube". El impacto de esta adquisición (unos 380 millones de dólares) es profundo, porque no solo puede cambiar el sistema de distribución de PS4 con una apuesta firme por lo digital, sino que ayudará también a extender el negocio de los videojuegos a otros aparatos de la compañía (TV, tabletas, móviles), a la vez que abre la puerta a la entrada de otros contenidos en nuestro hogar a través de la propia consola. En palabras de Andrew House, **"es el reconocimiento por parte de Sony de que las tecnologías de streaming en la nube van a tener un impacto profundo y positivo no solo en nuestro negocio de videojuegos, sino también en la forma en que nuestros consumidores interactúan y obtienen contenido en general"**.

El horizonte está claro: las nuevas consolas no solo serán superiores técnicamente a las actuales, sino que quieren convertirse en el centro alrededor del que gire todo el ocio digital de nuestra casa. Es un salto que lleva años apuntándose, pero que solo ahora parece que va a producirse definitivamente. Solo queda esperar a que se confirme en... ¿poco más de un año? HC

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha



▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 50

NEW SUPER MARIO BROS. 2 trae la fiebre del oro al Mundo Champiñón. Semejante regreso no podía dejarnos impasibles, así que os traemos en exclusiva el análisis de este titulazo para 3DS.



PÁGINA 56

METAL GEAR SOLID HD. Las dos ediciones especiales de *Metal Gear Solid 2 y 3*, reunidas en un pack de lujo para PS Vita. Snake, sigues en plena forma.



PÁGINA 58

KINGDOM HEARTS 3D. ¡Cómo están las portátiles este mes! El esperadísimo viaje de Sora a Mundo Onírico es diseccionado en esta "review" para 3DS.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.



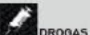










DISCRIMINACIÓN




EXCLUSIVA HOBBY

3 ■ Plataformas ■ Nintendo ■ 1 a 2 jugadores
■ Castellano (textos) ■ 49,95 € ■ Ya disponible

Más monedas que en Eurovegas

NEW SUPER MARIO BROS. 2



El tío más forrado de este verano no será un electricista gallego, sino un fontanero italiano, que esta vez aspira a atesorar un botín de muchos quilates. Aun así, ¿será oro todo lo que reluce?

■ COMO DICEN LOS CAMPEONES, "NO HAY DOS SIN 3DS". Mario y Luigi (los del Reino Champiñón, no los de la pobre *Azzurra*) revivieron su época dorada con *New Super Mario Bros.* hace seis años, trasladando sus clásicas plataformas 2D de los ochenta a la modernidad portátil de DS. Tres años después, esa redefinición estética se vio continuada en *New SMB Wii*, que enriqueció la fórmula con el modo cooperativo para cuatro jugadores. Sin ser dos juegos revolucionarios, ambos aportaron sendas pinceladas de innovación, ¿pero cuál es la aportación de esta tercera entrega? Teniendo en cuenta que el prefijo "New" ya empieza a perder su lustre, Nintendo ha decidido satisfacer nuestra necesidad más actual: ahorrar en tiempos revueltos. Hablando en plata (o en oro), todos los niveles están repletos de monedas, y el componente arcade se ha intensificado a través de un modo inspirado en la 'Caza de Monedas' que disfrutamos en Wii.

→ SE TRATA DEL MODO TITULADO 'FIEBRE DEL ORO' (o 'Coin Rush', para los angloparlantes), un agudo homenaje al fenómeno migratorio del siglo XIX, en el que Mario debe apresurarse a explorar nuevas áreas en busca de tan preciado metal. La mecánica de





TODAS ESAS MONEDAS son fruto de una masacre de plantas piraña con un caparazón de oro.



ENEMIGOS COMO LA FLORUGA vuelven a cumplir la función de trampolines para alcanzar tuberías o interruptores.



EL EFECTO 3D ofrece tres capas de profundidad en fases como esta, con ciertos detalles que sobresalen en relieve.

¿Nos hemos visto antes?

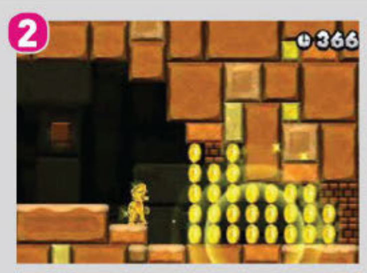
Os haréis esta pregunta en más de una ocasión, cuando a lo largo de vuestra partida os topéis con ciertos enemigos rescatados del pasado. Muchos os sonarán de toda la vida, pero en otros momentos deberéis tirar de memoria. Es el caso de los subjefes de cada mundo, que os retrotraerán a los tiempos de SNES...



LOS REZNOR eran los fogosos "dinocerontes" que hacían de subjefes en las fortalezas del épico Super Mario World (1992).



Y AHÍ LOS TENEMOS de nuevo, 20 años después, en su noria de plataformas, que vuelven a ser su punto débil. No aprenden...





¿EL DINERO DA LA FELICIDAD?

En el mundo de Mario, la respuesta es un rotundo sí, y en el mundo real... preferimos no pronunciarnos.

1. LOS CAPARAZONES DE ORO sueltan un rastro de monedas mientras se llevan a otros enemigos por delante.

2. MARIO DORADO puede lanzar bolas de fuego que transforman los ladrillos en montones de monedas.

3. EL BLOQUE DORADO trae a Mario "de cabeza" a medida que engrosa su cuenta corriente.

este desenfreno materialista es tan simple y adictiva como recorrer sets de tres niveles aleatorios, sacados de los mundos que hayamos completado en la aventura principal, aunque también se podrán descargar nuevos niveles desde la eShop gracias al primer servicio DLC de Nintendo; esperemos que al menos no nos cuesten muchas monedas reales. Por suerte, los inexpertos podréis escoger a Mario Mapache blanco, cuya inmunidad hace estas partidas más asequibles, aunque su marcador es independiente del modo normal.

→ EL OBJETIVO ES RECOGER TODAS LAS MONEDAS que podamos dentro del ajustado límite de tiempo. De hecho, la meta platónica está en un millón de monedas, algo que, según nos comentó el productor del juego, puede llevarnos meses. Pero la verdadera dificultad del reto reside en el núme-

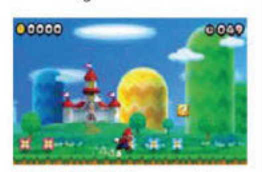


Mario

EL TRAJE DE MAPACHE BLANCO regresa tras salir del armario en *Mario 3D Land* para hacer la vida más fácil a los inexpertos. Su bloque aparecerá si caemos cinco veces en un mismo punto.

Un día en la vida de Mario

La estructura del juego no ha cambiado un ápice. Mientras arriba transcurre la acción, en la pantalla inferior consultamos lo que nos queda por recorrer hasta llegar a la meta.



TODO COMIENZA en los aledaños del castillo de Peach. Cuando acumuléis más de un objeto, podréis activarlo en la táctil.



LOS CHECKPOINTS vuelven a estar representados por esa bandera, que guardará las monedas estrella que llevemos.



LA BANDERA DE META nunca puede faltar en un plataformas 2D de Mario, y os va a costar pillarla desde lo alto del asta.



AL PASAR POR UN ANILLO DORADO, comienza la "happy hour" de los enemigos. Acabad con todos para llenar la saca.



HAY TRES MONEDAS ESTRELLA por nivel, y son esenciales para comprar bifurcaciones en los mapas y mundos extra.



LOS GOOMBAS DORADOS no dejan de salir de estas tuberías, así que más vale que volváis a la superficie. ¡El tiempo corre!



LAS BATALLAS FINALES contra los hijos de Bowser no son muy difíciles, pero al menos resultan bastante variadas.



LAS FASES ACUÁTICAS están plagadas de corrientes y peces de todas las clases, como manda la tradición.

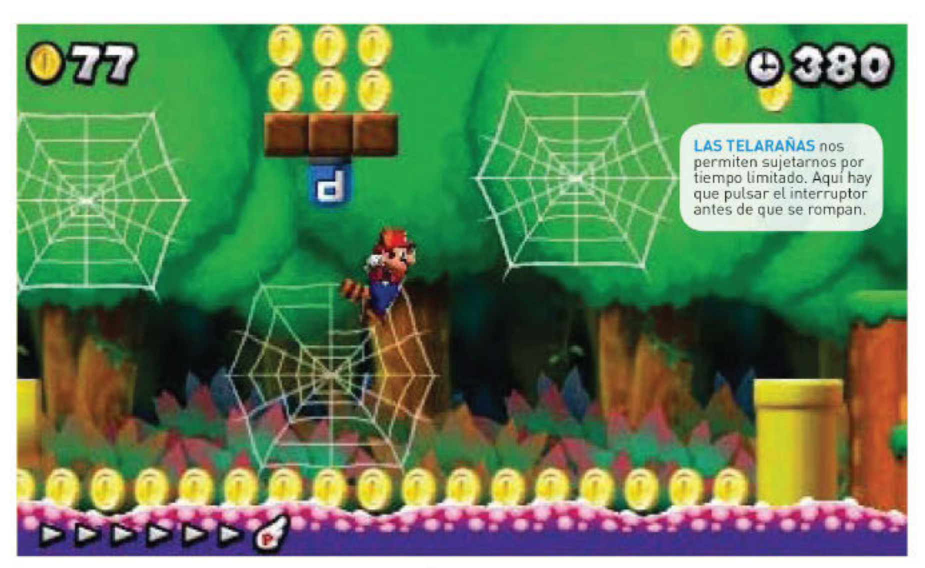
▸▸ ro de vidas disponibles: una. Si "palmamos" en cualquiera de los tres niveles, volveremos a empezar toda la tanda desde el inicio, y no sabéis cómo jo... roba eso, pero lo sabréis. En este mismo modo se ofrece la opción Récords de StreetPass, donde veremos las puntuaciones de todos los jugadores que nos crucemos para intentar batirlas, mientras intercambiamos nuestros Mii. Además, las monedas se sumarán a un marcador global; un gran incentivo que, sin embargo, no supera al popurrí de minijuegos táctiles que incluyó la versión de DS y el remake de Mario 64.

→ SALTAMOS A LA AVENTURA PRINCIPAL y encontramos sutiles novedades como la mítica cola de mapache, que vuelve a la palestra tras sus apariciones en *Mario*

Tanooki

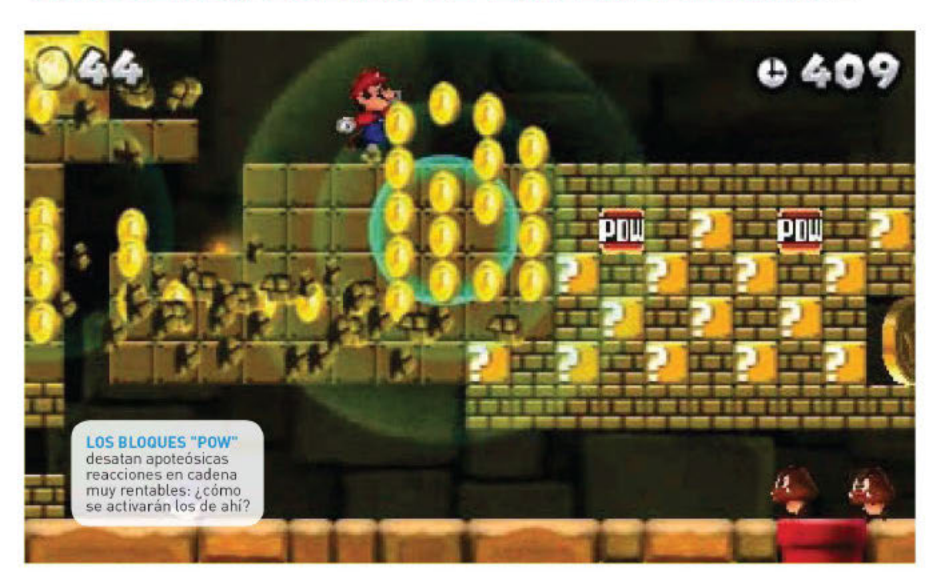
Cuando encontremos una hoja de mapache, Mario y Luigi podrán sacudir bloques y enemigos con su cola de mapache y volar como en *S. Mario Bros. 3.*





LAS TELARAÑAS nos permiten sujetarnos por tiempo limitado. Aquí hay que pulsar el interruptor antes de que se rompan.

■ MARIO BATE EL RÉCORD DE MONEDAS EN UN JUEGO; QUE NO SE ENTERE BANKIA ■



LOS BLOQUES "POW" desatan apoteósicas reacciones en cadena muy rentables: ¿cómo se activarán los de ahí?

Juntos, como hermanos...

Las partidas cooperativas prescinden de los Toads amarillo y azul para centrar la acción en dos jugadores. La misión de Mario y Luigi es reunir monedas, pero esta vez se multiplicarán cuando icen la bandera de meta. Aunque sigue siendo divertido, la falta de marcadores individuales lastra el factor competitivo, y hay que estar pendientes de que nuestro aliado no desaparezca de la pantalla.



DOS CULETAZOS siempre hacen más daño que uno, y para eso, hace falta sincronizarse. No quedará vivo ni medio enemigo.



VOLAR JUNTOS será necesario para que el scroll vertical nos descubra las monedas y secretos que se esconden en las alturas.



ESA BURBUJA de la izquierda es la salvación de Luigi: Mario deberá romperla para recuperar a su "shurmano" caído.

3D Land y *Mario Kart 7*. Aun así, hasta ahora no habíamos sentido tan cerca la influencia de *Super Mario Bros. 3*: como en los viejos tiempos, hay que coger carrerilla, despegar... y volar para alcanzar monedas y fases secretas, aunque el vuelo no es tan prolongado ni liviano como en el juego de NES.

Por otra parte, la flor dorada (esta sí es inédita), vuelve a Mario dorado, y sus bolas de fuego convierten los bloques en parné. También se estrenan los anillos dorados, que convierten en oro a los malos, de forma que los Hermanos Martillo cambian sus armas por dinero, y los caparazones de los Koopas dejan un reguero de monedas detrás, igual que el nuevo bloque-cabeza. No en vano, el contador sube a 999, respecto a los 99 de siempre.

→OS ESPERAN MÁS DE 80 NIVELES Y 8 MUNDOS ambientados en los clásicos desierto, nieve, bosque, nubes, lava, etc. Vamos, los mismos mundos de siempre, que ya van necesitando renovarse (¿para cuándo un ambiente futurista o industrial a lo DK?). Entre las escasas situaciones impactantes, nos ha gustado la casa fantasma donde las paredes cobran vida, la persecución de un Boo gigante mientras rebotamos como locos o la espectacular batalla final con Bowser. Y hablando de enemigos, ha sido una sorpresa reencontrarnos con los rinocerontes subjefes de Super Mario World... en todos los mundos (podrían haber tirado de más variedad). Por lo demás, los niveles esconden múltiples atajos, fases subterráneas y aéreas, nuevos tipos de plataformas y las tres monedas estrella por nivel, bastante mejor escondidas.

→ALGO MENOS BRILLANTE ES EL COOPERATIVO. Sí, mola multiplicar la recaudación a pachas, pero hay tres elementos que nos han parecido mejorables: para empezar, no hay marcadores ▸▸

¡Camarero... una de champiñones!

Las famosas setas siguen dándonos muchas alegrías. El champicóptero ha desaparecido, pero repiten las setas que cambian el tamaño, e incluso tenemos una nueva incorporación.



EL MEGA CHAMPIÑÓN convierte al "bigotes" en un gigante que va destruyendo enemigos, bloques y casi todas las tuberías que pisa.



EL MINI CHAMPIÑÓN vuelve a hacer a Mario liliputiense. Así podrá meterse por tuberías enanas y correr sobre el agua.



EL 'CHAMPI' DORADO nos reporta nada menos que 50 monedas en el modo 'Fiebre del Oro', pero olvidaos de obtener vidas con él.



LOS CASTILLOS DE BOWSER son los niveles más desafiantes de cada mundo, gracias a viejos amigos como los thwomps.



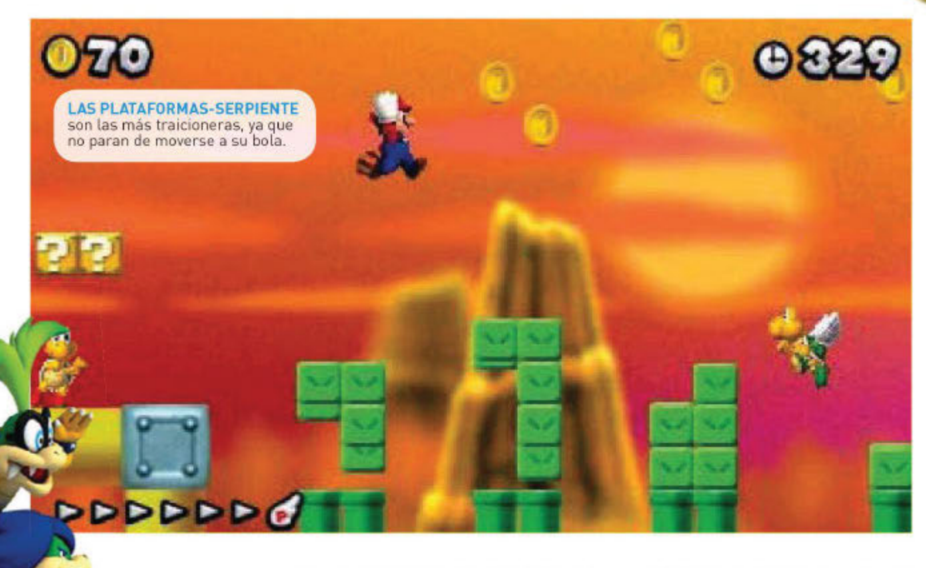
CARGAD EL MEDIDOR del mapache para echar a volar durante unos segundos y os invadirá la nostalgia jugona.



SI ACTIVAMOS LAS 3D, los fondos experimentan un efecto de difuminado que da una notable sensación de profundidad.



LAS TUBERÍAS siguen conectándonos con las fases subterráneas, aunque también las hay propulsoras.



LAS PLATAFORMAS-SERPIENTE son las más traicioneras, ya que no paran de moverse a su bola.

Koopalings

Se llaman Ludwig, Larry, Lemmy, Roy, Iggy, Morton y Wendy, y los muy hijos de Koopa vuelven a ser los jefes de cada mundo. ¿Dónde andará "papá" Bowser?

individuales al final de las partidas, lo que dinamita buena parte del factor competitivo, y el diseño de niveles no fomenta la participación cooperativa como cabría esperar. Por otra parte, la ausencia total de *zoom-outs* (que sí tenía la dinámica cámara de Wii) hace que uno de los dos jugadores tenga que seguir constantemente a su compañero, para evitar salirse de la pantalla y tener que volver metido en una burbuja, lo que limita mucho la libertad de movimiento. Por último, solo es compatible con dos jugadores y no admite modo descarga 3DS ni online.

EN RESUMEN, LA SECUELA OFICIAL DEL *NSMB* de DS parece más bien la de Wii, tanto por las mecánicas jugables como por el diseño de los niveles, el aspecto estético e incluso la banda sonora, que es prácticamente un calco con algunas reinterpretaciones instrumentales. Por eso, la mayor innovación estriba en aspectos ex-

EL RETORNO DEL REY... DE OROS

En el Reino Champiñón hay más lujo que en Puerto Banús: Lakitus que sueltan dinero, flores de oro que convierten los ladrillos en monedas, bloques dorados que se nos incrustan en la cabeza mientras sueltan pasta por doquier, bloques-ruleta que expenden hasta 50 monedas según cuándo los golpeemos, hojas de Mapache blanco que nos vuelven casi invencibles, y por supuesto... dos hermanos que valen su peso en oro.



MARIO DORADO se unirá a este Luigi platino para convertir el ladrillo en dinero fácil: qué metáfora tan curiosa.




ENEMIGOS DE ORO



FLOR DORADA



BLOQUE DORADO



BLOQUE RULETA

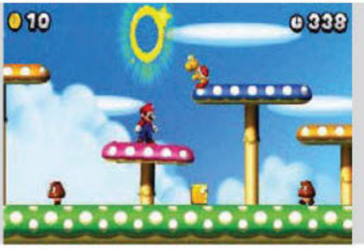


HOJA MAPACHE

AUNQUE LOS MUNDOS REPITEN LOS AMBIENTES DE SIEMPRE, ESTÁN LLENOS DE ATAJOS Y ZONAS OCULTAS









LOS NUEVOS ÍTEMS se unen a otras lindezas como los anillos dorados o las monedas azules para cumplir un único objetivo: amasar fortuna a mansalva.

ternos al juego, como la doble vía de distribución, tanto en formato físico como digital (eShop), y los mencionados contenidos descargables (DLC), sin descuidar la belleza visual y la diversión arcade habituales de una saga que convierte en oro todo lo que toca.

Definitivamente, Nintendo ha encontrado la solución más previsible pero eficaz a la dichosa crisis; inyectar liquidez para rescatar a Peach y no a los bancos. Aprende de Mario, Mariano. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

La Fiebre del Oro y su espíritu arcade, que invita a superarse una y otra vez.

La dificultad de los mundos extra y la distribución de ciertas monedas estrella.

Lo peor

Faltan sorpresas y niveles más inspirados; da una sensación general de "déjà Wii".

El cooperativo no está tan bien pensado como debería y la cámara no se aleja.

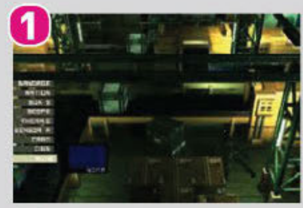
Alternativas

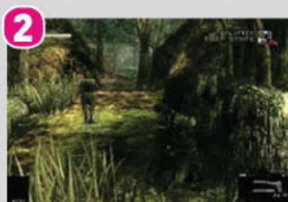
- **Mario 3D Land,** más espectacular pero no tan vertiginoso.
- **Sonic Generations** es un digno rival, pero no le alcanza en diversión.
- **Mutant Mudds,** el juego retro de la eShop, usa mejor las 3D.

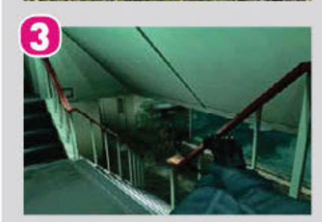
GRÁFICOS Casi idénticos a los de Wii. Coloridos, nítidos y con fondos texturizados.	83
SONIDO Repite la misma banda sonora pegadiza, con unas pocas modificaciones.	72
DURACIÓN Jugando a saco se acaba rápido, pero el 100% da para muchas horas.	80
DIVERSIÓN Apenas sorprende, pero la locura monetaria es un vicio absoluto.	91
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

Es muy difícil que un plataformas de Mario decepcione, pero también que evolucione, según lo visto desde *Mario Galaxy*. El frenesí de monedas lo hace híper adictivo y está "forrado" de secretos, pero vive demasiado de las rentas de Wii.







UNA COLECCIÓN CASI PERFECTA

El juego de Vita no incluye *Peace Walker* (sí está en PS3 y Xbox 360) pero su pantalla OLED muestra la versión más nítida. Recopila las versiones más completas de ambos juegos:

1. MGS 2 SONS OF LIBERTY viene a 60 fps, con misiones virtuales y los Snake Tales. La historia principal continúa siendo uno de los mejores juegos de infiltración de todos los tiempos, con momentos (y enemigos) inolvidables.

2. MGS 3 SNAKE EATER tiene una ambientación más trabajada, durante la Guerra Fría, y un apartado técnico brutal. Añade mecánicas de combate cuerpo a cuerpo y supervivencia.

3. LAS MEJORAS incluyen los gráficos en HD, el control de la cámara con el segundo stick, menús táctiles, y el uso del panel trasero para ciertos movimientos. Podemos pasar las partidas salvadas al juego de PS3.

Big Boss

Las dos entregas se desarrollan en distintos arcos temporales. Los protagonistas son Solid Snake y Raiden (*MGS 2*) y Big Boss (*MGS 3*).

18 ■ Aventura de acción ■ Konami ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 29,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LA INFILTRACIÓN en dos épocas diferentes es la razón de ser de una recopilación portátil casi insuperable.

Medalla por los servicios prestados

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

El paso del tiempo no le sienta igual a todos. Diez años después, Snake ha aprendido a usar controles táctiles, y en lugar de arrugas se ve en HD.

■ **A FALTA DE UNA NUEVA ENTREGA,** se nos ocurren pocas maneras de celebrar el 25º aniversario de *Metal Gear* más efectivas que reeditar sus mejores capítulos, con perdón del original. Este recopilatorio de PS Vita incluye las versiones *Substance* de *Metal Gear Solid 2* y *Subsistance* de *Snake Eater* (es decir, que el primero cuenta con misiones adicionales y el segundo nos permite controlar la cámara libremente, y trae de regalo los dos juegos de MSX), con unos gráficos remasterizados en alta definición.

El control se adapta perfectamente a la portátil, aunque en este sentido no se nota demasiado esfuerzo. La pantalla táctil se utiliza para gestionar el menú, y realizar pequeñas acciones, como mirar por las esquinas; el panel trasero también aparece de manera anecdótica, y la cámara y el giroscopio no se utilizan. Pero todo esto no afecta a la calidad de las dos aventuras.

→ AMBOS JUEGOS SON LA CIMA DE LA INFILTRACIÓN (el primero apoyado sobre tecnología avanzada, y el segundo sobre el camuflaje y la supervivencia) y comparten unos personajes carismáticos, una ambientación soberbia y guiños para el jugador.

Aunque han pasado más de 10 años, si los jugasteis en su







LOS DOS STICKS nos permiten controlar la cámara en *Snake Eater*. La pantalla táctil se utiliza para gestionar los menús.



EL PROTAGONISMO DE RAIDEN en la plataforma, en *MGS 2*, ya no nos pilla de sorpresa. El juego sigue siendo brillante.



EL APARTADO TÉCNICO puede parecer un poco poligonal, pero en la pantalla de Vita se ve de fábula. Corre a 60 fps..

Supervivencia en la jungla

Si *Metal Gear Solid 2* incluyó elementos cruciales en la saga, como el disparo en primera persona o las distracciones para los centinelas, *Snake Eater* dio un paso más, y se atrevió a mezclar infiltración y supervivencia. La ambientación durante la Guerra Fría remata la mejor aventura de Big Boss:



EL CAMUFLAJE y la pintura mimética nos ayudan a fundirnos con el entorno. También cazamos para alimentarnos.



LA LUCHA CQC (Close Quarters Combat) y las técnicas de primeros auxilios completan lo que sabía un soldado en los 60.

UN MONTÓN DE EXTRAS. Esta recopilación incluye misiones VR y Snake Tales para *MGS 2*, además de niveles de dificultad adicionales. Pero lo mejor es la posibilidad de jugar los dos primeros juegos, de ocho bits, desde el menú de *MGS 3 Snake Eater*..





momento vais a recuperar todas aquellas sensaciones que nos marcaron. Y si no lo habéis hecho nunca, esta es una ocasión perfecta para disfrutar de un pedazo de historia de los videojuegos. Eso sí, aunque su pantalla es la más nítida, quizá esta versión palidezca ante el juego de PS3 y Xbox 360, que contaba con vibración en el mando (para el sensor de proximidad) y que incluía un tercer juego, *Metal Gear Solid Peace Walker*. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Los gráficos** en HD y el aumento de frames consiguen un apartado técnico brillante.
- **Personajes, guiños, argumento...** consiguen emocionar como el primer día.

Lo peor

- **No incluye *MGS Peace Walker*,** al contrario que en PS3 y Xbox 360.
- **No aprovecha el control** con el panel táctil, la cámara o el giroscopio.

Alternativas

- **Unit 13** tiene parte de infiltración y modo multijugador, pero está muy por debajo de *Metal Gear*.
- **Shinobido 2** no alcanza el nivel técnico ni narrativo de cualquiera de estos dos juegos.

GRÁFICOS Los modelos en *MGS 2* son algo poligonales. El resto es sobresaliente.	90
SONIDO Excelente BSO de Gregson Williams, dinámica y con doblaje en inglés.	88
DURACIÓN Además de los dos juegos, incluye los originales de MSX y misiones extra.	93
DIVERSIÓN Dos piezas históricas, que son tan absorbentes como hace 10 años.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

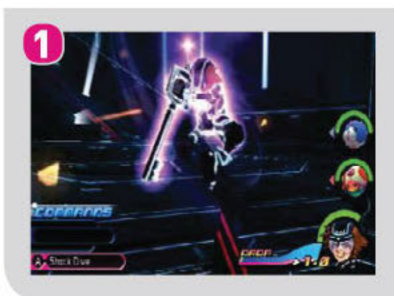
Valoración

HD Collection recupera dos obras maestras, con un excelente apartado técnico y un control adaptado a Vita. Argumento, personajes, diversión... siguen frescos como el primer día, pero no es tan completo como en PS3.

12 ■ Rol ■ Square Enix ■ 1 jugador ■ Inglés
■ 39,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible

Rol de ensueño

KINGDOM HEARTS 3D


1

Tener que estudiar en verano, quedarte sin vacaciones... eso es una auténtica pesadilla. ¿Acompañar a Sora y Riku en su periplo por el Mundo Onírico? ¡Chavales, eso es un sueño!

■ **YEN SID TIENE UNA MISIÓN PARA SORA Y RIKU.** Esta vez nuestros héroes van a tener que entrar al Mundo Onírico para repetir las pruebas de la Marca de la Maestría desde cero. Menuda vendida, ¿no?. Nuestra aventura comienza en Ciudad de Paso (ahora Traverse Town, ya que el juego está en inglés sin subtítulos en castellano), donde descubrimos que Sora y Riku no están juntos. Aunque visitan los mismos mundos, lo hacen en distintas realidades paralelas. Cada uno cuenta con un medidor de "dream drop" (de ahí el título del juego), que una vez agotado hace caer a nuestro personaje en un profundo sueño, pasando el control al otro protagonista.

La historia, como es habitual en la saga, hace hincapié en el valor de la amistad, el sacrificio por los demás y la confianza. Además, para que los más novatos no se pierdan, podemos activar flashbacks, que nos explican lo sucedido en otras entregas.

→ **LOS PROBLEMAS EN EL MUNDO ONÍRICO** vienen de la mano de unos extraños seres que están sembrando el caos: las Pesadillas, que reemplazan a los míticos SinCorazón como enemigos. Su aspecto de animales (cabras, serpientes, elefantes...) llenos de "colorines" no os debe





LA LLAVE ESPADA es, una vez más, el arma principal de Sora y Riku. Hay muchas distintas.



PONERLE UN NOMBRE al espíritu que hemos creado es lo primero.



LOS PORTALES nos proponen retos, nos prestan un espíritu un tiempo...



LOS COMBATES son bastante exigentes. Tener un buen equipo de espíritus es clave.

Así se gesta un buen espíritu

Los materiales que nos dan las pesadillas sirven para crear los espíritus. Encontramos recetas que nos detallan lo necesario para crearlos, aunque podemos probar a mezclar a lo loco y ver qué pasa:



EL NUMERO DE MATERIALES necesarios de un tipo puede ser 5. Si le damos más, el espíritu nace con niveles más altos.



LOS ATAQUES ESPECIALES que realizamos con los espíritus son devastadores.





EL MUNDO ONÍRICO

Sora y Riku han aprendido un par de trucos nuevos para sobrevivir:

1. EL FLOW-MOTION nos permite movernos con rapidez por el mapeado y atacar a los enemigos creando demoledores combos.

2. EL REALITY SHIFT es distinto en cada mundo, aunque siempre se activa con la táctil y nos sirve para obtener habilidades momentáneas.

3. EL DIVE MODE aparece como tránsito entre los distintos mundos. Es un minijuego de caída libre en el que vamos recogiendo ítems y luchando.

engañar, porque nos ponen las cosas bastante difíciles. Con los materiales que recogemos al eliminarlos creamos Espíritus, una versión buena (e igual de chillona) de las Pesadillas, que nos acompañan durante los combates atacando, sanándonos... (sustituyendo a Donald y Goofy). Hay más de 50 distintos, aunque solo utilizamos a dos de ellos a la vez. Luego podemos cuidarlos como a una mascota virtual, en una mezcla de *Pokémon* y *Nintendogs*. Podemos rascarles, participar en minijuegos táctiles e incluso desbloquear nuevas habilidades al subir de nivel, como a un personaje más.

→LOS COMBATES, EN TIEMPO REAL, muy parecidos a un beat em ´up vienen cargados de novedades. Gracias al "Flowmotion", nuestros protagonistas pueden interactuar con los escenarios ▶▶

Sora

ACABAR CON LAS PESADILLAS es la misión de nuestro protagonista en su nueva aventura. Para ello visita el mundo de Pinocho, Los 3 Mosqueteros, Tron...



Movimientos con mucho estilo

Para desplazarnos por los escenarios, además de correr y saltar, podemos hacer uso del flow motion. Se activa pulsando el botón de esquivar cerca de determinadas superficies, como paredes, farolas, etc.



GIRAR EN UNA FAROLA nos permite ganar impulso para lanzarnos a por los enemigos o saltar mucho más lejos.



COMBINAR ATAQUES con las acrobacias resulta demoledor. Es la mejor manera de atacar con combos largos y poderosos.



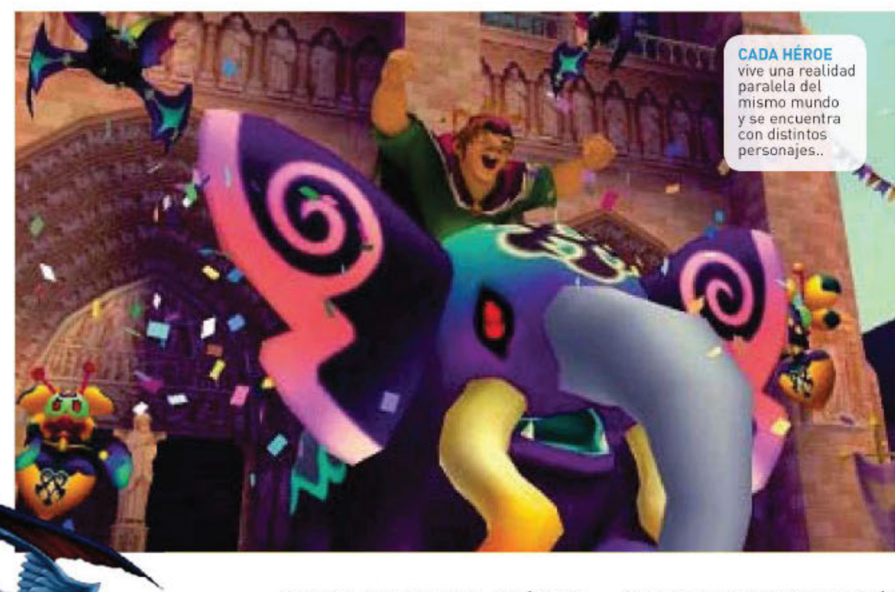
IMPULSARNOS EN UNA PARED es la mejor manera de esquivar ataques enemigos y contraatacar con un rotundo combo.



LAS FASES DE CAÍDA LIBRE nos piden cumplir con ciertos requisitos. Podemos saltárnoslas y perder la recompensa.



EN TRON LEGACY el reality shift altera el programa para activar la auto destrucción de una torreta, por ejemplo.



CADA HÉROE vive una realidad paralela del mismo mundo y se encuentra con distintos personajes..

Riku

Acepta sin dudar el reto de Yen Sid de volver a completar el examen de la marca de maestro junto a Sora. La recompensa: ser más poderosos.

como nunca antes. Podemos lanzarnos contra una pared para ganar impulso, por ejemplo. Es lioso debido a la imprecisión de la cámara, pero una vez dominado resulta fluido y espectacular.

Otra novedad viene con el "reality shift", que activamos con la táctil y que en cada mundo sirve para una cosa. Por ejemplo, en Tron Legacy alteramos el código del programa de Tron, poseemos a los enemigos y los hacemos explotar cerca de otras pesadillas.

Esta nueva entrega es variada y entretenida, aunque no todo es perfecto. Pese a ser una de las mejores de la saga, no hemos podido evitar una ligera sensación de "dejá vu" al pasar otra vez por escenarios conocidos o retomar una mecánica que está empezando a mostrar síntomas de agotamiento y estancamiento.

→ TÉCNICAMENTE ES BUENO, y aunque el uso del 3d es anecdótico, sin ninguna aplicación



EN EL MENÚ DE ESPÍRITUS podemos cambiar nuestro grupo, entrar en los minijuegos o adquirir más habilidades.



CUANDO SE AGOTA EL MEDIDOR DROP, el control pasa al otro personaje, aunque estemos en mitad de una batalla.



LOS ATAQUES DE LOS ESPÍRITUS son muy variados. En algunos tenemos que pulsar botones, otros son automáticos.

SORA Y RIKU VIAJAN AL MUNDO ONÍRICO PARA HACER FRENTE A LAS PESADILLAS







LA NUEVA AMBIENTACIÓN nos lleva a visitar mundos Disney como Pinocho, el Jorobado de Notre Damme, los 3 Mosqueteros...

Sueños en caída libre

Al entrar en un nuevo mundo, o revisitarlo (que también podemos) tenemos que completar un minijuego. Controlamos a Sora o a Riku mientras caen a toda velocidad entrando por anillos, recogiendo estrellas o acabando con enemigos, por ejemplo. En función de lo bien que lo hagamos y el tiempo conseguido, recibimos una recompensa:



PODEMOS FRENAR para recoger las estrellas con calma, aunque el crono no se detiene y perderemos la medalla de oro.



PODEMOS ACELERAR mientras descendemos para ganar tiempo e incluso esquivar los proyectiles que nos lanzan los enemigos.



PARA ATACAR tenemos que esperar a que aparezca la retícula sobre los enemigos y luego lanzarnos a por ellos.

jugable, gráficamente luce de maravilla. La parte mala es que tanto las voces ¡como los textos! están en inglés, lo que puede echar para atrás a muchos. Pese a los fallos en la cámara (incluso al fijarla sobre los enemigos) o al hecho de jugar en un universo algo sobre-explotado, el resultado es de lo mejor en la saga. Una aventura muy completa, llena de posibilidades y entretenida, mucho más de lo que pueden decir algunos de sus rivales. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **La variedad** de situaciones a las que nos enfrentamos en la aventura.

■ **El apartado técnico** tiene efectos, escenarios y animaciones muy buenos.

Lo peor

■ **El universo Disney-Final Fantasy** empieza a estar demasiado explotado.

■ **La sensación de jugar otra vez** a lo mismo durante buena parte del juego.

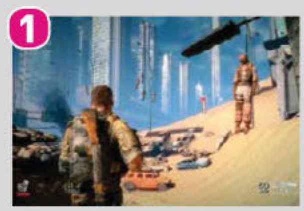
Alternativas

• **Heroes of Ruin** es perfecto si buscáis jugar con amigos y una ambientación de fantasía.
• **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** sigue siendo la mejor opción rolera-aventurera de todo el catálogo.

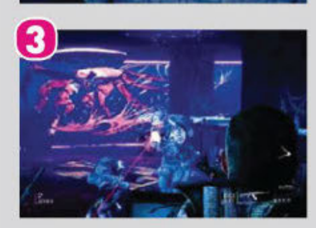
■ **GRÁFICOS** Animaciones y efectos lucen de maravilla, aunque el 3D es pobre.	90
■ **SONIDO** La ausencia de doblaje al castellano resta enteros a su buena BSO.	84
■ **DURACIÓN** La historia dura unas 30 horas aproximadamente y no tiene online.	86
■ **DIVERSIÓN** Engancha por variedad y posibilidades. ¡Cuidado si no sabéis inglés!	89
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

Valoración

Square Enix vuelve a crear un juego muy completo, entre lo mejorcito de la saga, pero la ausencia de novedades importantes no permite que llegue a sorprendernos. Es una pena que la falta de traducción le impida estar al alcance de todos.







DUBAI, CIUDAD BAJO LA ARENA

Spec Ops es un viaje al corazón de Dubai, pero no se trata de la ciudad próspera que conocemos, sino una versión "fantasma" más parecida al Rapture de *Bioshock*:

1. EL DESIERTO es una variación de los campos de batalla de Oriente Medio que ya hemos visto en otros juegos. Aquí la arena también tiene un componente estratégico.

2. LOS TEJADOS de los rascacielos suponen un punto de inflexión: acaba el escenario "real" y comienzan a sucederse los niveles más extraños. Desde aquí arriba se puede contemplar toda la urbe.

3. EN EL INTERIOR visitamos lugares poco comunes, como una piscina cubierta, hoteles de lujo o una discoteca. Por supuesto, todos los escenarios reflejan la decadencia de la ciudad.





EL RETRATO DE LA GUERRA que aparece en *Spec Ops* es más salvaje e inhumano que en el resto de "shooter" bélicos.

Walker

El capitán de los Delta (nuestro personaje) sufre una transformación según avanza el juego. Su cuerpo y su mente se van deteriorando al mismo ritmo.

La delgada línea roja

SPEC OPS THE LINE

Cumplimos las órdenes, conquistamos posiciones, acabamos con enemigos... pero ¿eso nos convierte en héroes o tiranos?

EN UN PANORAMA ABARROTADO de juegos bélicos, *Spec Ops* se abre paso con una propuesta contundente; un "shooter" centrado en el argumento, en que el capitán Walker y sus dos operadores, Adams y Lugo, viven una pesadilla mientras llevan a cabo una operación de rescate en Dubai.

El juego consta de 14 episodios que recuperan el espíritu de Apocalypse Now (en lugar de remontar el río tras el coronel Kurtz, nos internamos en el corazón de una ciudad asolada por tormentas de arena, mientras perseguimos al coronel Konrad) y va creciendo en intensidad, hasta alcanzar un final memorable, en que descubrimos cómo la guerra saca lo peor de uno mismo. De hecho, nuestras decisiones hacen que presenciemos hasta 4 finales diferentes.

PARA LLEGAR A ESTE CLÍMAX, *The Line* utiliza recursos como la matanza de civiles o la aparición de los enemigos muertos, que ya habíamos visto en *Modern Warfare 2* o en *Metal Gear Solid 3 Snake Eater*, junto a otros más impactantes, que tejen un ambiente casi irreal, y nos atrapan.

Por David Martínez 



EN NIVELES SOBRE RAÍLES escoltamos un convoy de camiones cisterna y tripulamos un helicóptero UH-60.



NUESTRA ESCUADRA nos brinda apoyo y acata órdenes sencillas; lo más importante es que participan en la historia.



EL SISTEMA DE COBERTURA es semiautomático, y podemos disparar a ciegas, pero no recibimos ayudas al apuntado.

Los horrores de la guerra

Spec Ops utiliza recursos muy variados para transmitir la desolación, desde los espíritus de los enemigos caídos, a la matanza de civiles o el uso de armas prohibidas por sus efectos devastadores. A medida que nos internamos en las ruinas de Dubai, la sensación se vuelve más incómoda e irreal:



LA MASACRE de civiles está muy presente. No son imágenes agradables: aparecen ahorcados o quemados por fósforo.



NUESTRAS VÍCTIMAS y las decisiones equivocadas se transforman en un "infierno" de alucinaciones que nos persiguen.

EL MULTIJUGADOR se divide en el clásico versus (con seis modos, cinco clases y el acostumbrado sistema de rangos) y en varios niveles cooperativos, que no están incluidos en el disco original. Sin embargo, el sistema de coberturas hace que no sea tan intenso como otros "shooter".





Es una lástima que los tiroteos sean tan convencionales (sólo se animan con la posibilidad de utilizar los bancos de arena como arma) y que el apartado técnico quede bastante por debajo de los juegos punteros del género. Porque el objetivo de *Spec Ops* es incomodar al jugador, hacer que nos preguntemos qué está ocurriendo en cada momento... echarnos a la cara nuestras decisiones, y eso lo consigue como ningún otro título.

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El argumento,** que hace que el jugador se cuestiones sus propias acciones.
- **La arena,** que transmite una atmósfera muy especial y también es un arma.

Lo peor

- **Técnicamente no es gran cosa,** la IA falla y los tiroteos se vuelven repetitivos.
- **El multijugador** no puede competir con otros "shooter" bélicos.

Alternativas

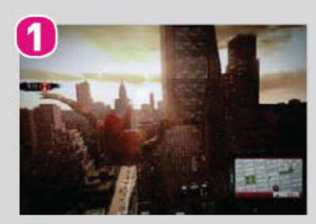
- **Bioshock** también juega con nuestra mente, con una ambientación aún mejor.
- **Modern Warfare 3 y Battlefield 3,** nos muestran un lado más épico de la guerra moderna.

GRÁFICOS El diseño de escenarios destaca sobre unos modelos regulares.	79
SONIDO Buen doblaje al castellano y mejor selección musical.	86
DURACIÓN 8 horas de campaña, con varios finales, modo versus y cooperativo.	87
DIVERSIÓN Gran argumento, pero los intercambios de fuego se vuelven repetitivos.	84

PUNTUACIÓN FINAL 84

Valoración

Aunque la sensación que transmite *Spec Ops* es desagradable, nosotros sentimos la necesidad de ver dónde acaba el viaje de Walker. Es una pena que la fuerza narrativa se atenúe con mecánicas repetitivas y algunos fallos técnicos.







MIRAD CÓMO SE MUEVE

Spider-Man hace gala de un completo repertorio de movimientos y recursos, no solo espectaculares, sino también útiles en su lucha contra el mal:

1. EL BALANCEO nos permite movernos por Manhattan con total libertad. No es posible chocarse contra un edificio y podéis caer desde una gran altura sin morir en el intento.

2. LOS PODERES nos facilitan la vida. Con el LB huimos si la cosa se pone "chunga", y el RB nos muestra, con una vista en primera persona, lugares sobre los que "posarnos" sin hacer maniobras muy complicadas.

3. LOS ATAQUES pasan por golpear a los enemigos, usar la tela de araña para inmovilizarlos, encadenar combos, etc. Gracias a las mejoras, incrementamos su fuerza y aprendemos nuevas técnicas.

16 ■ Acción ■ Activision ■ 1 jugador ■ Castellano (textos) ■ 70,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



SER SPIDER-MAN es lo que nos propone la adaptación a videojuego de la última película del hombre araña: pensar, pelear y movernos como él.

A arañazo limpio

THE AMAZING SPIDER-MAN

Las adaptaciones de películas suelen acabar en juegos bastante "maletes". Con esta Spidey no nos deslumbra, pero cumple de forma digna.

■ **SPIDER-MAN RENACE EN LA NUEVA PELÍCULA** del hombre araña, y el juego se presenta como epílogo de lo que vemos en el cine. Su argumento nos sitúa en la conversión de Peter Parker a superhéroe y su inevitable lucha contra los villanos. El desarrollo es muy simple: tenemos que completar misiones, a base de golpes principalmente, a lo largo de toda la isla de Manhattan.

Es un juego de acción pura y dura, donde las peleas con los enemigos toman el papel protagonista, aunque también hay un hueco para el sigilo en ciertas zonas donde es preferible evitar a los malos. Los jefes finales no podían faltar, además de las clásicas misiones secundarias, como impedir robos o hacer fotos por toda la ciudad.

➔ **ESPECTACULAR ES LA PALABRA QUE MEJOR DEFINE** lo que vemos y podemos hacer. Nos balanceamos por la Gran Manzana con un control engorroso al principio, pero dinámico después. Eso sí, la cámara nos deja "vendidos" en más ocasiones de las deseadas. Por su parte, los gráficos presentan unas texturas con poco detalle, aunque lo frenético del ritmo disimula

Spider-Man

Es uno de los superhéroes más populares. Lleva 50 años entre nosotros, desde que a Peter Parker, su alter ego, le picara una araña "malvada".





EL DESAFÍO EXTREMO consiste en superar misiones secundarias, como alcanzar un lugar en cierto tiempo.


ENCONTRAMOS PÁGINAS de cómic perdidas por la ciudad, que los desbloquean para poder leerlos a modo de extra.


ENORMES ENEMIGOS FINALES no paran de darnos "la brasa", aunque su punto débil suele ser evidente.

Mejorando lo presente

Nuestro héroe lleva un smartphone que nos permite recibir mensajes de correo que nos informan de lo que ocurre, ver el mapa y las misiones que se añaden, consultar las estadísticas del juego y, sobre todo, acceder a las mejoras que podemos obtener según consigamos puntos. Se dividen en dos clases:


LAS DE PERSONAJE mejoran nuestro poder de ataque, ya sea al aumentar el daño o aprender nuevas formas de "arrear".


LAS DE TECNOLOGÍA sirven para potenciar la tela de araña, al aumentar su resistencia o dispararla más rápidamente.

LA GRAN MANZANA es el escenario donde tienen lugar las aventuras de nuestro arácnido protagonista, y muchos de sus puntos más turísticos, como pueden ser Times Square o Central Park, son perfectamente reconocibles mientras nos damos unos "vuelos" por ella.





los defectos. Sí debemos destacar unos escenarios exteriores bien realizados, en contraposición a unos interiores más pobres. La música y los efectos acompañan, pero las voces nos llegan en inglés (no así los textos, que están en castellano).

Pese a tener tres niveles de dificultad, el juego es fácil, lo que hace que lo completemos en unas once horas. El ser repetitivo no invita a rejugarlo, pero si buscáis "sentiros" Spider-Man, estáis ante la mejor opción. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

La sensación de ser Spider-Man en Manhattan. La ciudad parece cobrar vida.

La espectacularidad de las acciones, especialmente al balancearnos entre edificios.

Lo peor

El nivel técnico no es muy destacable. Cumple su papel, pero no sorprende.

Es fácil y poco extenso, por lo que la diversión no os durará demasiado tiempo.

Alternativas

• **Batman: Arkham City** es la mejor adaptación de un superhéroe a videojuego. Y un grandísimo título.
• **Saints Row: The Third** también antepone el espectáculo y el "gracejo" a otras características.

GRÁFICOS Las carencias se "tapan" por un desarrollo dinámico, pero están ahí. **75**

SONIDO La música es muy épica, aunque puede cansar. Las voces, en inglés. **79**

DURACIÓN La historia no es larga, así que no dejéis de lado las tareas secundarias. **76**

DIVERSIÓN Ser un superhéroe mola, pero los efectos no os durarán demasiado. **80**

PUNTUACIÓN FINAL 79

Valoración

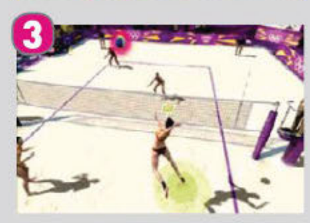
Estamos ante el mejor juego que ha protagonizado Spider-Man hasta la fecha, lo que no quiere decir que no tenga sus defectos. Aun así, si buscáis espectacularidad y el lucimiento del superhéroe, aquí lo tenéis de sobra.

Por Rafael Aznar









MISCELÁNEA POLIDEPORTIVA

La variedad de pruebas es considerable. Hay unas 45, en algunos casos tanto con variante masculina como femenina:

1. **EL ATLETISMO** incluye pruebas de pista (100 metros, 200, 400 y 110 vallas) y de campo (disco, jabalina, peso, salto de altura, salto de longitud y triple salto). En la piscina hay carreras (estilo libre, braza, mariposa y espalda) y saltos de trampolín. Son breves, pero intensas.

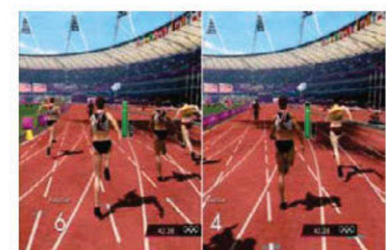
2. **LOS DISPAROS** están representados por el tiro al plato, el tiro con arco y la pistola desde 25 metros. El control es similar al de cualquier shooter. Por otra parte, la gimnasia cuenta con pruebas de potro y de trampolín, que se resuelven con secuencias de QTE.

3. **ENTRE EL RESTO DE DEPORTES,** se cuentan el ciclismo en pista, el piragüismo, el remo, el tenis de mesa, la halterofilia y el voley playa. Son bastantes, pero se echan en falta muchos deportes olímpicos, como el maratón, el taekwondo, la vela, el salto con pértiga, los deportes de equipo...

3 ■ Deportivo ■ Sega ■ 1 a 8 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LONDRES acoge los terceros Juegos Olímpicos de su historia, y nuestra consola está también ahí para darles cobijo.





EL MULTI Y LOS RÉCORDS son la razón de ser del juego. Cada evento tiene su particular control, por lo que hay que sudar para hacerse con la mejor marca de cada disciplina.

La fiesta cíclica del deporte

LONDON 2012

Cada cuatro años, los Juegos Olímpicos retan a los atletas a entrar en el Olimpo. Nosotros, por supuesto, también estamos invitados a intentar la hazaña de colgarnos el preciado oro.

■ **LONDRES SE VESTIRÁ DE CORTO EL 27 DE JULIO** para albergar las Olimpiadas, y Sega ha hecho su particular adaptación de la competición en *London 2012*, que incluye cerca de 45 disciplinas deportivas.

El principal modo de juego consiste en disputar 20 eventos para avanzar a lo más alto del medallero y también hay multijugador online, así como a pantalla partida. Ahí, y en los piques por mejorar los récords reside mucho del encanto del juego. El control varía entre unas disciplinas y otras: aporrear un botón para correr, combinar los joysticks para dar brazadas en la piscina, QTE para la gimnasia y el trampolín...

→ **EL MODO FANTASÍA, QUE CONSTA DE 13 EVENTOS,** es compatible con Move y Kinect, y la respuesta es bastante fiable. Ahora bien, la licencia del juego es "de mentirijilla", ya que faltan muchas disciplinas (algunas, como el salto con pértiga o el judo, han desaparecido respecto a la entrega de 2008) y, lo peor, no hay atletas reales, como Bolt o Phelps. Los gráficos no pasan de aceptables, y la voz del narrador está en inglés.

London 2012 es una apuesta entretenida para picarse con los récords y el multijugador, pero no es el juego polideportivo-olímpico definitivo. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	70
SONIDO	60
DURACIÓN	75
DIVERSIÓN	69

Valoración La apuesta es cumplidora y entretenida, pero no evoluciona respecto a la entrega de 2008 y flojea en la licencia, que debería ser su gran virtud.

PUNTUACIÓN FINAL 70

Por Rafael Aznar

12 ■ Musical ■ Square-Enix ■ 1 a 4 jugadores ■ Inglés ■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:







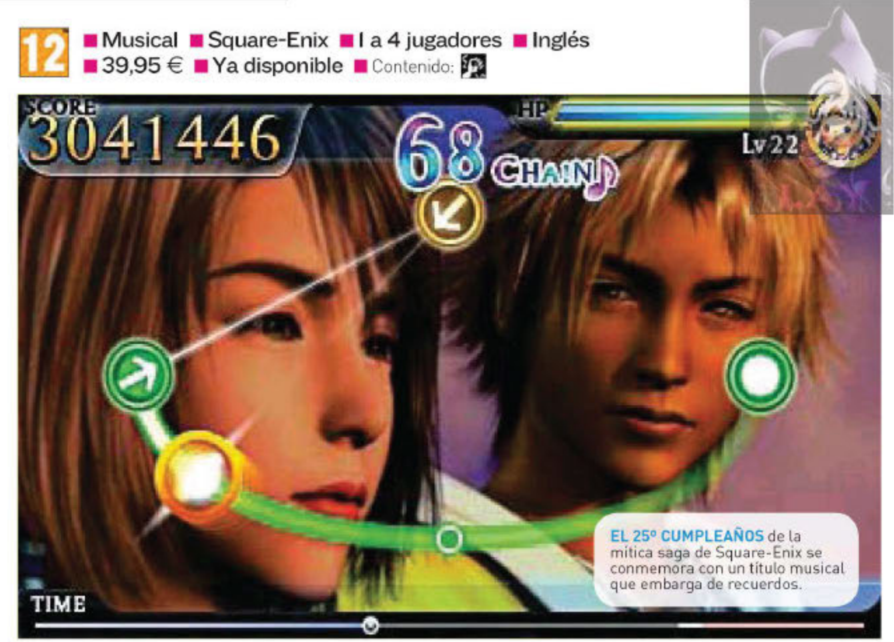
METRÓNOMO DE FANTASÍA

Para convertirse en un músico de fantasía, basta con tener presentes estas instrucciones:

1. EL RITMO se plasma con tres tipos de movimientos del stylus en la pantalla táctil de 3DS: notas de toque (puntear), notas de deslizamiento (puntear en una determinada dirección) y notas de continuación (tocar y sostener durante unos segundos).

2. LA PUNTUACIÓN depende de la coordinación a la hora de tocar la pantalla, en una escala de cinco niveles ("critical", "great", "good", "bad" y "miss"). Así, en la calificación final (S, A, B, C, D o E), influyen ese "timing", los combos de notas encadenadas y la ausencia de fallos.

3. LOS MÁS DE 70 TEMAS MUSICALES, sacados de las trece entregas principales de *Final Fantasy*, se dividen en cinco tipos: inicial, final, de vídeo, de mundo y de combate. Los dos primeros son pura decoración, pero los otros tres son un vicio, con tres dinámicas distintas de aparición de las notas sobre la pantalla.



EL 25º CUMPLEAÑOS de la mítica saga de Square-Enix se conmemora con un título musical que embarga de recuerdos.



LOS COMBOS se traducen en la aparición de iconos como los chocobos (en los temas de campo) o invocaciones como Shiva, Ifrit y Odin (en los temas de batalla).

Melodía de latido nostálgico

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

Música y videojuegos son dos artes maravillosas. Y si encima, suman fuerzas, el resultado de la operación no desentona.

■ **LAS 13 ENTREGAS DE *FINAL FANTASY*** ocupan un puesto privilegiado en el imaginario consolero, igual que su banda sonora, nacida en gran medida del oído de Nobuo Uematsu. En este "spin off" musical manejamos a Cloud, Squall, Tidus y compañía en un viaje para restaurar el equilibrio de un cristal melódico.

El juego combina el seguimiento del ritmo de más de 70 canciones con pequeños toques de rol (los personajes suben de nivel, mejoran sus habilidades y pueden equipar diversos objetos). Aquí los "combates" no son por turnos, sino al estilo de *Guitar Hero*, pero más simplificados.

→ **HAY TRES MODOS DE JUEGO,** pero todos siguen la misma dinámica de "tocar canciones". El gran encanto está en el control, tan sencillo como adictivo, y en su curva de dificultad. Pasárselo en normal es un paseo, pero en los dos niveles siguientes de exigencia hay que sudar tinta china, porque las notas se suceden a ritmo de vértigo. Desbloquear los materiales secretos lleva tiempo.

En el multijugador local pueden compartir partitura hasta cuatro usuarios, si bien se precisa una tarjeta por cada consola. Por otra parte, se pueden adquirir nuevas canciones desde la tienda virtual de 3DS. HC

NUESTRO VEREDICTO

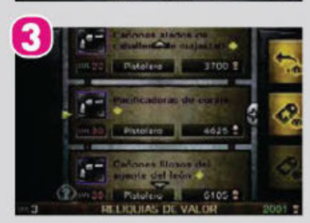
■ GRÁFICOS	80
■ SONIDO	90
■ DURACIÓN	85
■ DIVERSIÓN	80

Valoración El homenaje musical es genial. El control es sencillo y adictivo, aunque se podrían haber incluido más temas, en vez de "sablearnos" con DLC.

PUNTUACIÓN FINAL 81







CONECTADOS PARA SIEMPRE

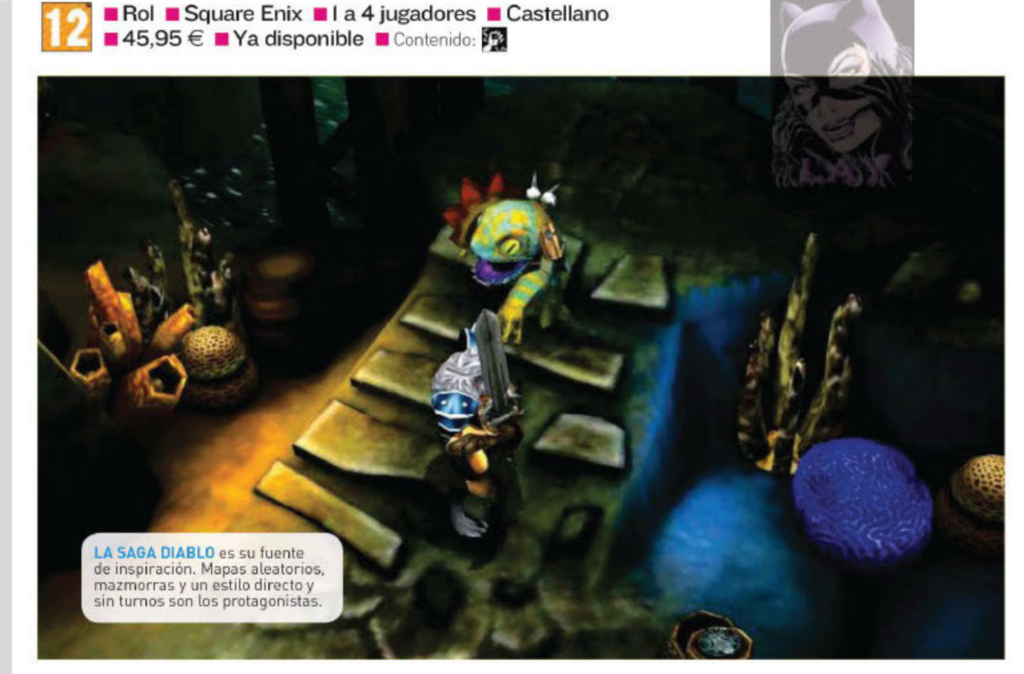
Pocos juegos para 3DS hacen un uso tan amplio y "molón" de la conexión a Internet de la consola. Mirad por qué:

1. EL MODO ONLINE permite que hasta cuatro jugadores puedan participar de forma simultánea y cooperativa. Por su parte, el esperado chat de voz se estrena en la consola de Nintendo.

2. EL SPOTPASS nos trae un regalo cada día, en forma de pequeñas misiones que se descargan en nuestra 3DS de forma automática. Estos desafíos nos dan acceso a armas y equipo que no se pueden obtener de otra manera en el juego.

3. EL STREETPASS nos "deja" conseguir objetos al cruzarnos con alguien que lo lleve activado. Sus items aparecerán disponibles para adquirir cuando visitemos a los mercaderes.

12 ■ Rol ■ Square Enix ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 45,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



LA SAGA DIABLO es su fuente de inspiración. Mapas aleatorios, mazmorras y un estilo directo y sin turnos son los protagonistas.

Aventuras interconectadas

HEROES OF RUIN

¿Cómo quedaría la mezcla entre una época de magia y aventura y otra tan "onlineada" como la nuestra? Seguid leyendo para encontrar la respuesta.

Pistolero

Gracias a sus armas, puede evitar el cuerpo a cuerpo en la lucha con los enemigos. Eso sí, no tiene tanta fuerza como otras clases de personajes.

■ **LOGRAR UNA RECOMPENSA** bien jugosa, siempre que logremos curar la extraña enfermedad del gobernador de la ciudad de Nexus, es la excusa perfecta para poner en marcha una aventura en la que "roleamos" y peleamos al estilo de la saga *Diablo*. Para ello, tomamos el control de un héroe elegido de entre cuatro clases posibles, como son el salvaje, el pistolero, el justiciero y la alquitecto, y luchamos en tiempo real, conseguimos objetos para mejorar el equipo y perfeccionamos nuestras habilidades. Todo ello nos hace subir de nivel, al igual que completar unas misiones que consisten en recorrer mazmorras generadas aleatoriamente y alcanzar objetivos concretos, como acabar con un monstruo o encontrar a cierto personaje.

→ **EL NIVEL TÉCNICO NO DESTACA** especialmente. El apartado gráfico sabe un poco a "viejo" y el uso del 3D es poco llamativo. La música y los efectos sí acompañan, además de contar con voces en castellano. La duración está entre 12 y 15 horas si hablamos del







LA PERSONALIZACIÓN de nuestro héroe no es muy amplia, pero sí podemos darle el aspecto que más nos guste.



LOS ENEMIGOS reaparecen al pasar por zonas que ya hemos visitado, por lo que hay que andarse con mucho cuidado.



EL NIVEL DE DIFICULTAD no puede elegirse y se adapta a la habilidad que mostremos, aunque en general es bajo.

¿Objetos a cascoporro?

Si sois de los que os gusta "limpiar" los mapas, estáis de enhorabuena. La aplastante cifra de 80.000 representa el número de items que podéis llegar a conseguir, ya sea al derrotar enemigos, romper "mobiliario urbano", comprarlos, recibirlos como regalo o vía StreetPass. Tened en cuenta esto:



HAY DIVERSAS CLASES de objetos, como armas, botas o armaduras. El inventario tiene una capacidad limitada.



NO TODO ES UTILIZABLE según lo encontramos, ya que muchos objetos requieren cierto nivel o clase para poder equiparlos.

ELEMENTOS CLÁSICOS del género no faltan a la cita: barras de vida y magia, habilidades, pociones, tiendas, armas, equipamiento, objetos, puntos y nivel de experiencia, jefes finales, etc. Vamos, todo lo que los fans del rol necesitan para "sobrevivir" en su día a día, y en abundancia.





modo para un jugador pero, como os podéis imaginar, la "miga" la encontramos en el multijugador.

En este modo participamos en partidas para hasta cuatro jugadores (ya sea de manera local o vía online), y podemos elegir que sean abiertas o solo con amigos. Quizá la jugabilidad está demasiado volcada hacia esta modalidad y deja un poco de lado al héroe solitario, pero no cabe duda de que hoy día, más que nunca, lo social está de moda. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Jugar a cuatro** es una delicia. Entramos y salimos de la partida cuando queremos.

■ **Las opciones online** son útiles de verdad y su inclusión no ha sido forzada.

Lo peor

■ **El nivel gráfico** no destaca especialmente. Su aspecto parece "desfasado".

■ **Se hace corto** si sólo jugamos por nuestra cuenta y no nos conectamos a Internet.

Alternativas

• **Zelda: Ocarina of Time** es el máximo exponente del rol "ligero". Un imprescindible.
• **Mario Kart 7** tiene un modo online tan bueno y, sobre todo, tan divertido como el título que nos ocupa.

■ **GRÁFICOS** Los escenarios están bien diseñados, pero el detalle podría ser mayor. **79**

■ **SONIDO** La banda sonora y los efectos cumplen. Las voces están en castellano. **82**

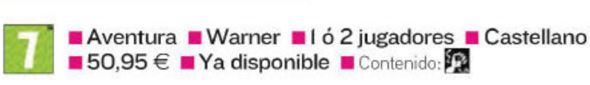
■ **DURACIÓN** El multijugador y las misiones diarias garantizan horas de juego. **81**

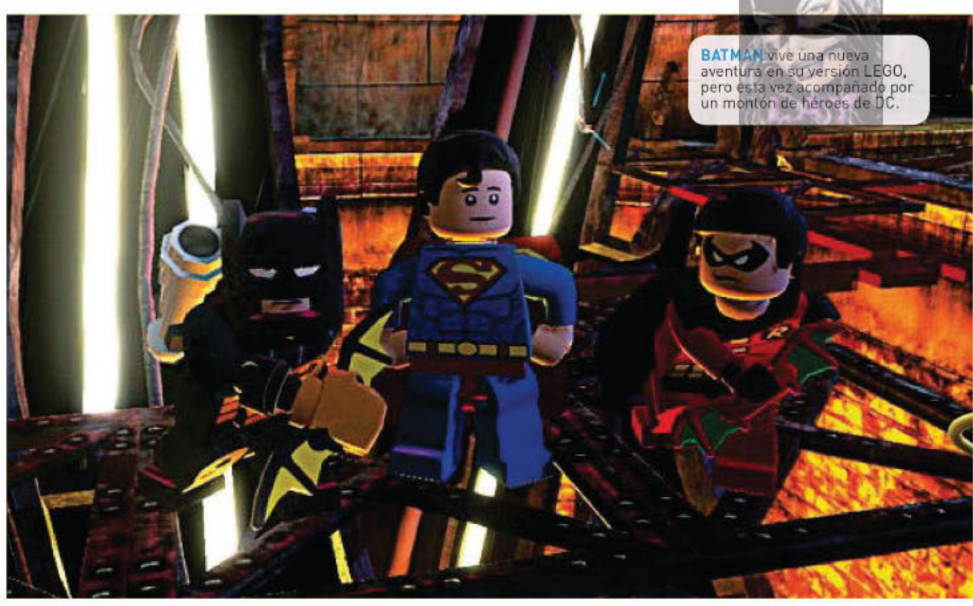
■ **DIVERSIÓN** Jugar solo está bien, pero hacedlo acompañados siempre que podáis. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 82

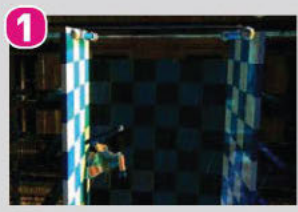
Valoración

Heroes of Ruin representa un estilo poco visto en consolas portátiles, con un rol asequible y mucha acción. El modo para un jugador limita sus opciones, pero su apuesta por estar conectado eleva sin duda la diversión.





BATMAN vive una nueva aventura en su versión LEGO, pero esta vez acompañado por un montón de héroes de DC.







FONDO DE ARMARIO

Los trajes que vimos en la primera parte regresan con modificaciones y algún añadido. Aquí tenéis una muestra de las habilidades de los protagonistas.

1. EL TRAJE ACRÓBATA permite a Robin balancearse de un poste a otro o convertirse en una bola que activa ciertos mecanismos.

2. EL TRAJE SENSOR vuelve invisible al Hombre Murciélago y le otorga la capacidad de ver tras ciertas paredes para resolver unos puzles sencillitos.

3. EL TRAJE ANTIHIELO de Robin sirve para movernos por zonas heladas y congelar el agua, lo que crea nuevas zonas de escalada.

¡Santos crossovers, Batman!

LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

El retorno del Caballero Oscuro a los cines sirve de excusa para presentar una nueva aventura de su versión más "cuadrada". ¡Y esta vez se trae a muchos "colegos"!

Batman

Se enfrenta a la misión más dura de su dilatada carrera: detener al dúo formado por Joker y Lex Luthor y aguantar las continuas torpezas de Robin.

LEX LUTHOR HA DESCUBIERTO UN ARMA capaz de separar hasta las piezas LEGO más resistentes, así que ha decidido unirse al Joker para usarla contra Batman... y quien se ponga por delante. Por suerte, el Señor de la Noche sigue en forma tras los 4 años transcurridos desde el primer *Lego Batman*. Así pues, se lanza a la aventura junto a Robin. Como ya es costumbre, hemos de superar misiones en las que se alternan las peleas, la recolección de piezas LEGO y la resolución de puzles (mucho más numerosos que antes). Pero hay un elemento nuevo: cuando no estamos en las misiones, podemos movernos libremente por la ciudad de Gotham. En estos fragmentos sandbox podemos buscar ladrillos amarillos, rescatar a ciudadanos en peligro o enfrentarnos a malosos secundarios como el Pingüino o Clayface. El sistema de control es diferente en estas partes (sobre todo cuando volamos), lo que hace más difícil la navegación.

EL MULTIJUGADOR VUELVE A SER UN PUNTO FUERTE. Cualquier persona puede unirse a nosotros o salir de la partida cuando quiera. Eso sí, solo en una misma consola. Lo más interesante es la

La Lego de la justicia

La principal innovación de esta entrega es la posibilidad de jugar con los otros tíos molones de DC. Están los malos y héroes menos conocidos entre el público general como Cyborg, pero aquí están los invitados más molones.



SUPERMAN es el "invitado" con más protagonismo. Puede volar, usar su visión de rayos X, mover objetos pesados o helar el agua. Y sin despeinarse. Un crack.



LINTERNA VERDE también vuela y usa su anillo para generar objetos especiales. Es el único que puede interactuar con las piezas Lego verdes. Lo usamos al final.



WONDER WOMAN puede usar su lazo para atrapar lo que pille por delante. Por supuesto, también vuela. La usamos en los últimos compases del juego.



FLASH es el más rápido del grupo, lo cual viene bien para explorar la ciudad una vez que hayamos completado la historia principal.

LOS VEHÍCULOS son una seña de identidad para Batman. Hay casi una treintena de vehículos de tierra, a los que hay que sumar los acuáticos y los aéreos. Es importante conseguir las piezas especiales de los escenarios para construir algunos de estos "vinículos". ¡A buscar tocan!





posibilidad de controlar a otros héroes de DC, como Superman, o Aquaman. El coleccionismo, pues, sigue siendo un gran atractivo, aunque todo ello choca con un desarrollo principal con puzles basados en "ponte el traje adecuado para esta zona" que se hacen cansinos. Con todo, la recreación de Gotham y los simpáticos diálogos en español (¡por fin hay voces!) hacen de esta una experiencia muy divertida para los niños... O los no tan niños, claro. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El entorno abierto,** que multiplica nuestras ganas de explorar y recolectar.
- **La variedad de personajes** y vehículos que podemos utilizar.

Lo peor

- **Los puzles son repetitivos.** Tanto cambiar de traje se hace pesado.
- **Fallos técnicos,** en especial los "atascos" de los personajes en ciertas fases.

Alternativas

- **Batman Arkham City** es un juego más pulido y completo, pero está dirigido a un público más adulto.
- **Lego Indiana Jones y Lego Star Wars** han recibido packs recopilatorios a precio de risa.

GRÁFICOS Simpatía y algún efecto vistoso, a costa de un "popping" frecuente.	74
SONIDO Las BSOs del Batman de Burton y Superman. Molan, pero se repiten.	81
DURACIÓN Entre 8 y 10 horas para lo principal. Si vais a por todo, el triple.	86
DIVERSIÓN Humor ligero y entornos abiertos apoyan a puzles algo reiterativos.	83

PUNTUACIÓN FINAL 83

Valoración

Va dirigido a un público jovencito o que huya de retos demasiado complicados, pero eso no le resta profundidad. Aunque arrastra algunos fallos gráficos, es el más convincente de todos los juegos de la franquicia LEGO.





LA SUPERVIVENCIA de la raza humana depende de lo bien que se nos dé disparar boca abajo.

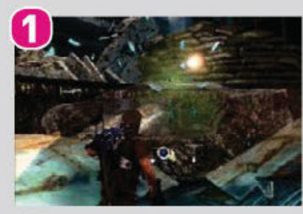
Lo que era arriba, ahora es abajo

INVERSION

Esta invasión es para subirse por las paredes... literalmente. Aquí, las leyes de la gravedad son más inestables que la nariz de Belén Esteban.

■ **LOS POLICÍAS DAVIS RUSSEL Y LEO DELGADO** son auténticos "bros" en la comisaría de Vanguard City. Todo iba bien hasta que unos extraños tipos llamados los Lutadores atacan la ciudad, esclavizan a todo quisqui y desestabilizan las leyes de la gravedad. Gracias a un cañón especial llamado Gravlink, los "malos de la película" pueden provocar que cualquier objeto flote o que una persona camine por el techo como si fuera el suelo. Ahora, Davis y Leo han de escapar de la prisión de los Lutadores, encontrar a la hija del primero y, ya que estamos, librar al mundo de los invasores. Para ello irán encontrando las típicas armas de fuego (escopetas, rifles de francotirador, ametralladoras pesadas) y, cómo no, el propio Gravlink, que sirve para atacar a los enemigos o para resolver puzles sencillos a más no poder: "¡oh, no! El camino por el que debo pasar está bloqueado! ¿Quizá tendré que desplazar los objetos que hay delante con el Gravlink?" Quizá, quizá...

→ **JUGAMOS EN TERCERA PERSONA** y controlamos a Russel, mientras que Leo es manejado por la consola. La mayoría del tiempo hay que superar tiroteos al estilo *Gears of War*, con el mismo sistema de "me parapeto, disparo, me vuelvo a parapetar" (de hecho, el arma por defecto es clavada al Lancer). A veces podemos mover objetos con el Gravlink para improvisar una cobertura. Las partes

1


2


3


LA PESADILLA DE NEWTON

La alteración de la gravedad es constante en el juego. En ocasiones andamos boca abajo, pero lo más normal es encontrar los siguientes casos:

1. GRAVEDAD BAJA: sirve para hacer flotar a nuestros enemigos y dejarlos indefensos. Es la que más utilizamos, ya que resulta más rápida de ejecutar y es muy práctica.

2. GRAVEDAD ALTA: permite generar una potente onda de choque. De propina, activa un campo de fuerza que nos defiende de los ataques.

3. GRAVEDAD CERO: sólo la usamos en momentos concretos. Podemos flotar por el escenario y disparar en cualquier dirección. Al avanzar, descubrimos algunos enemigos muy bien adaptados a este medio...

Davis

En un mundo desolado por la invasión de los Lutadores, el héroe del juego se aferra a la esperanza de encontrar a su pobre hija con vida.





EL JUEGO ES BASTANTE SANGRIENTO, en especial cuando combinamos el Gravlink con los ataques cuerpo a cuerpo.



CUANDO CAMINAMOS por las paredes, no podemos evitar acordarnos de la película Origen. Da vértigo, ¿no?



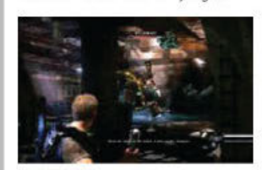
NOS APOYAN en la lucha el fiel Leo (a la derecha) y un puñado de militares que encabezan la resistencia.

¡Que vienen los Lutadores!

La historia nos habla de la invasión de unos humanoides llamados Lutadores. Hablan un idioma de lo más extraño, sus modales no son los mejores y quieren esclavizarnos, los muy truhanes. El juego pone a Russel y Leo en dos situaciones diferentes mientras avanza la trama.



AL PRINCIPIO, SON RECLUSOS y han de participar en pequeñas misiones de infiltración (que no vuelven en el resto del juego).



LA LUCHA ocupa la mayor parte de la aventura. Tendremos que proteger a algunos aliados, buscar pistas, etc.

EL MULTIJUGADOR incluye siete modos distintos, que nos retan a conquistar un territorio por equipos, encontrar el único GravLink del escenario o incluso entrar en un "modo Horda". Eso sí, no hay modo de juego local, sólo online y solo pueden participar usuarios conocidos.





más interesantes vienen cuando se altera la gravedad: en ciertos momentos nos toca disparar boca abajo o mientras flotamos.

Lamentablemente, esas situaciones no son muy comunes, y cuando las vivimos no están bien resueltas (el sistema de apuntado y el uso del Gravlink son lentos e imprecisos). Al menos todos estos momentos se ven muy potenciados en el multijugador online, que sin duda lo más llamativo y completo del juego. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Ciertos momentos** sin gravedad o con combates boca abajo. Tienen un aire diferente.

■ **El multijugador** es completo y saca más partido a la mecánica de juego.

Lo peor

■ **Se le ve anticuado gráficamente.** Los diseños son muy genéricos.

■ **La campaña es lineal,** predecible y sosa. No acaba de captar nuestro interés.

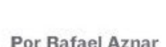
Alternativas

• **Dead Space 2** juega con los cambios de gravedad, incluye terror... y es mejor juego.
• **Gears of War 3** para 360 es la inspiración de este juego. Con un sistema parecido tenéis **Spec Ops: The Line**.

■ **GRÁFICOS** La lucha boca abajo mola. El resto es un "corta y pega" de otros juegos.	68
■ **SONIDO** Música olvidable y voces en inglés que no están muy inspiradas.	65
■ **DURACIÓN** Unas 10 h. la campaña. El multi es completo... si hay con quién jugar.	78
■ **DIVERSIÓN** Hay buenas intenciones, pero el control y la historia no dan la talla.	62
PUNTUACIÓN FINAL	**64**

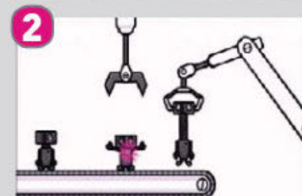
Valoración

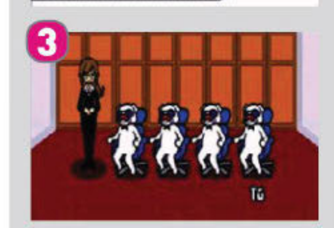
A nivel técnico, llega unos 5 años tarde. La historia apunta maneras, pero no acaba de despegar (en gran parte por el sosainas que tenemos como héroe) y el control está descuidado. Si encontráis amigos, el multi es muy digno.




Por Rafael Aznar







SINTIENDO EL PULSO MUSICAL

El objetivo es seguir el ritmo de la música, en 50 minijuegos, que resultan tan estrafalarios como desternillantes:

1. EL CONTROL es el minimalismo hecho Wiimote. Basta con pulsar A o, en contadas ocasiones, A+B, al compás de la música, para que el personaje que haya en pantalla lleve a cabo una determinada acción. No es nada sencillo.

2. LA PUNTUACIÓN oscila entre "perfecto", "genial", "muy bien", "bien" y "fracaso". Todo depende de la coordinación: al pulsar, puede ser que acertemos de lleno, que le demos un poco pronto al botón, que le demos un poco tarde o, directamente, que fallemos.

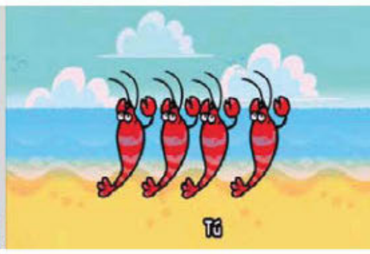
3. LOS MINIJUEGOS son muy alocados: golpear las pelotas de golf que tira un mono, pinchar garbanzos con un tenedor, dar vueltas en la silla de un cerdo ejecutivo, hacer bailar a una gamba, un peloteo de bádminton entre un perro y un gato montados en una avioneta... Varios admiten la cooperación y la competición entre dos jugadores.

7 ■ Musical ■ Nintendo ■ 1 a 2 jugadores ■ Castellano (textos) ■ 39,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:



EL RITMO es un concepto del que bebe la música, pero también los videojuegos, como demuestra esta locura para Wii.





LOS 50 EVENTOS incluyen cualquier combinación surrealista de escenarios y personajes que se os ocurra. Destilan un espíritu muy japonés.

Metrónomo estrambótico

BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

Si sois duchos en sentir el ritmo, este juego será vuestro paraíso. Si sois arrítmicos, os desquiciará, aunque os desternillaréis.

■ **JAPÓN ESTÁ RENDIDO AL FENÓMENO DE *RHYTHM*,** obra del productor y músico Mitsuo Terada, alias Tsunku. Tras visitar GBA y DS, ahora salta a Wii y, por suerte, llega a nuestro país con 50 pruebas que retan al metrónomo que llevamos dentro.

Los eventos comprenden situaciones de lo más surrealistas, lo que asegura las carcajadas: monos que tocan la pandereta, focas bailaoras, animadoras de biblioteca... Hay que destacar que se incluyen tanto la banda sonora inglesa como la japonesa, que varían en ciertos minijuegos.

→ EL CONTROL ES MUY SIMPLE. En la mayoría de pruebas se reduce a pulsar A al ritmo de las imágenes y, sobre todo, la música. Tanto es así, que en ciertos eventos es mejor ni mirar a la pantalla, que tiende a distraer. Suena fácil, ¿verdad? ¡Pues no os engañéis!

El juego puede ser desquiciante si a la persona le cuesta interiorizar un ritmo determinado. La curva de dificultad de algunas pruebas es exagerada. Por suerte, si nos atascamos y repetimos más de tres veces una misma prueba, la consola nos da la opción de saltárnosla y pasar a la siguiente. Puede ser muy divertido, pero también muy desesperante cuando nos enfrentamos a ritmos imprevisibles. HC

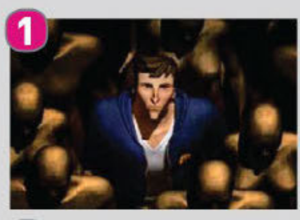
NUESTRO VEREDICTO

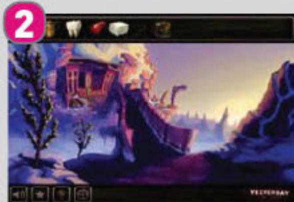
GRÁFICOS	70
SONIDO	88
DURACIÓN	82
DIVERSIÓN	79

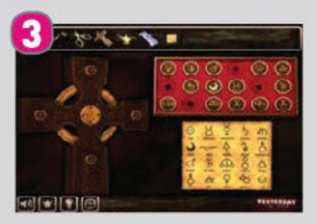
Valoración Los minijuegos son alocados a la par que divertidos, aunque la curva de dificultad del juego es absolutamente desmesurada.

PUNTUACIÓN FINAL 80

Por Daniel Quesada







LAS CLAVES DEL AYER

Yesterday es como una película de misterio y asesinatos. Como aventura no es especialmente desafiante, pero disfrutaréis mucho hasta que lleguéis a la secuencia final. Estas son las claves de una historia con muchas lagunas, enigmas y personajes sospechosos.

1. JOHN YESTERDAY, EL PROTAGONISTA, es un tipo complicado. Después de un intento de suicidio ha perdido la memoria y ahora afronta la complicada tarea de reconstruir su pasado. ¿En quién puede confiar?

2. LOS FLASHBACKS son habituales en la narración y consiguen que la historia progrese de forma bastante interesante. Engancha sin caer en la confusión.

3. LAS SECTAS Y LA ALQUIMIA son el motor de toda la historia. Debemos descubrir nuestra relación con una en concreto, muy antigua y muy peligrosa.

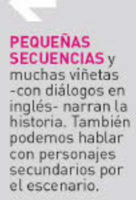
18 ■ Aventura gráfica ■ Pendulo Studios ■ I jugador ■ Castellano ■ 3,99 € (Oferta de lanzamiento) ■ Ya disponible ■ Contenido:



NUEVA YORK es el comienzo de una misteriosa aventura. La solución está en la pantalla táctil.







PEQUEÑAS SECUENCIAS y muchas viñetas -con diálogos en inglés- narran la historia. También podemos hablar con personajes secundarios por el escenario.

Reconstruye tu pasado

YESTERDAY NEW YORK CRIMES

¿Te suena el desarrollo point & click? Olvídalo. No porque las aventuras gráficas hayan cambiado, sino porque ahora se tocan.

■ **LOS ESPAÑOLES PENDULO STUDIOS** abandonan sus habituales chascarrillos para dar forma a un *thriller* cargado de sectas satánicas y asesinatos, al estilo de los *bestsellers* de Dan Brown. Otra cosa que ha cambiado en el modus operandi de este estudio es la plataforma, ya que han dejado su habitual PC para probar suerte con los dispositivos Apple. iPhone y iPad, por cierto, se llevan de maravilla con las aventuras gráficas gracias a la interfaz táctil. Solo tenemos que tocar para movernos, investigar, combinar elementos, etc.

→ **EL DESARROLLO ES EL CLÁSICO DEL GÉNERO,** con un botón de pistas que nos ayuda a no quedarnos atascados en ningún enigma. Es bastante sencillo, pero muy entretenido. Lo mejor es la historia, que nos tiene enganchados hasta la secuencia final: todo el guión es como un gran giro, que nos lleva a descubrir la historia de John Yesterday a base de saltos temporales. Lo único negativo es que el final llega algo precipitadamente, a lo que no ayuda que es muy corto. En cualquier caso, se trata de una genial aventura.

Si os gusta, os animamos a entrar en **es.lab.gamesplanet.com/dayone**, porque Pendulo ha recurrido al *crowdfunding* para financiar su próximo juego. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	80
SONIDO	87
DURACIÓN	85
DIVERSIÓN	90

Valoración Una entretenida aventura de lo más recomendable. Machinarium, Back to the future y Monkey Island son buenas alternativas.

PUNTUACIÓN FINAL **86**

PS3 - XBOX 360
STEEL BATTALION: HEAVY ARMOR

18 ■Acción ■Capcom ■1 a 4 jugadores ■Castellano (textos) ■59,95 €

CAPCOM Y FROM SOFTWARE, creadores del genial *Dark Souls* o de *Armored Core*, apuestan por Kinect a lo grande con un juego que usa el sensor como núcleo del control. Pilotamos un VT (un "Tanque Vertical", vamos, un "mecha" de los de toda la vida), apuntando y disparando con el controlador de toda la vida, pero usando Kinect para cambiar de munición, mirar el mapa, aumentar la velocidad, etc. a base de tirar de distintas palancas y pulsar botones con nuestras manos. El problema es que Kinect falla y no reconoce movimientos con la rapidez y precisión necesarias. La experiencia de juego se salvaría si el resto fuese bueno, pero tampoco es el caso. La historia carece de interés, las misiones son simples y repetitivas, y además los gráficos están anticuados.

Valoración La ambición de este proyecto merece alabanza, aunque a la hora de jugarlo no somos tan compasivos









KINECT nunca pensó que manejaría algo tan complejo. Por eso no lo hace.



PS3- Xbox 360
LE TOUR DE FRANCE 2012

3 ■Deportivo ■Focus Home Interactive ■1 a 2 Jugadores ■Castellano (textos) ■49,95 € ■



EL CICLISMO se adapta a nuestra consola con una apuesta jugable más atractiva que la de años anteriores. Sigue habiendo un toque de estrategia (dar órdenes a los compañeros, avituallarse o hacer alianzas), pero podemos manejar al corredor, acelerar, frenar o cambiar de plato, siempre mirando el medidor de energía. Lo malo es que el control es algo "ortopédico" y que las etapas, a pesar de que solo se juegan algunas "secciones", se hacen eternas. Se incluyen las 21 jornadas del Tour 2012, los equipos y los corredores, pero algunos no tienen los nombres reales.

Valoración Mejora el control respecto a entregas pasadas, pero el control flojea y el "popping" hace daño a los ojos.



PS3 - Wii | CAPTAIN MORGANE AND THE GOLDEN TURTLE

12 ■Aventura gráfica ■Reef Entertainment ■1 Jugador ■Castellano (textos) ■39,95 € (PS3) / 29,95 € (Wii) ■

MORGANE ES UNA PIRATA a la que acompañamos desde su infancia hasta que se convierte en un temor del Caribe, con 50 escenarios a lo largo y ancho de cinco islas. La interacción con el entorno se salpica con algún pequeño minijuego.



Valoración Estéticamente, los escenarios y los personajes son muy vistosos, pero el desarrollo no ofrece nada especial. **58**

NDS | CAPTAIN MORGANE AND...

12 ■Aventura gráfica ■Reef ■1 Jugador ■Castellano (textos) ■19,95 €

ES UNA ADAPTACIÓN DIRECTA de la versión de PlayStation 3 y Wii, con el mismo desarrollo. Sin embargo, el apartado gráfico es realmente pobre, hasta el punto de que resulta difícil localizar los objetos del entorno con los que interactuar. Si os llama, es mejor apostar por la versión "mayor".



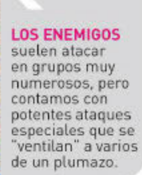
Valoración Un mal "port" de la versión de PS3 y Wii: mismo desarrollo, pero con un diseño pixelado y objetos difíciles de ver. **45**

LOS COMBATES se resuelven a base de desplegarnos por las cuadrículas del mapa.









LOS ENEMIGOS suelen atacar en grupos muy numerosos, pero contamos con potentes ataques especiales que se "ventilan" a varios de un plumazo.

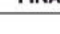
PS3 

■ Rol ■ Eastasiasoft ■ 1 jugador
■ Inglés ■ 12,99 € ■ Contenido:

RAINBOW MOON

Rol y estrategia vuelven a combinarse como en los viejos tiempos. Estos héroes parecen estar en la luna...

■ **EL AVENTURERO BALDREN** está atrapado en la luna de Rainbow Moon, donde los monstruos campan a sus anchas. Pues nada, a acabar con ellos al viejo estilo de los RPG. Los combates por turnos (y con mucho de juego de estrategia) beben de clásicos como *Final Fantasy Tactics*: hay que distribuir muy bien a los miembros del grupo en función de sus movimientos finales y habilidades en combate. Es también importante comprar y mejorar todo nuestro equipamiento. Todo esto ayuda en misiones secundarias en las que buscar ítems o eliminar enemigos concretos.

→ **EL APARTADO GRÁFICO** mantiene la perspectiva isométrica de antaño, pero con un nivel de detalle que ya nos hubiera gustado en la etapa de los 16 bits. 

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	79
■ SONIDO	77
■ DURACIÓN	94
■ DIVERSIÓN	79

Valoración Su principal reclamo es su enorme duración (más de 40 horas) y su estética clásica, aunque la mecánica de juego no aporta nada nuevo.

PUNTUACIÓN FINAL 80

3DS | MUTANT MUDDS

3 ■ Plataformas ■ Renegade Kid ■ 1 Jugador ■ Inglés ■ 9 €

UNOS ALIENÍGENAS invaden la tierra, y es labor del joven Max detenerlos. Armados con una pistola de agua y una mochila propulsora, debemos saltar de plataforma en plataforma para dar cuenta de estos viscosos bichejos. En ciertos momentos podemos "saltar de plano" y movernos al fondo o al frente. La combinación de estos 3 planos de profundidad da un toque original a un juego que reivindica la jugabilidad y los gráficos de 8 bit. Quizá por eso se hace tan complicadillo... No os lo perdáis si os van los videojuegos "old school".

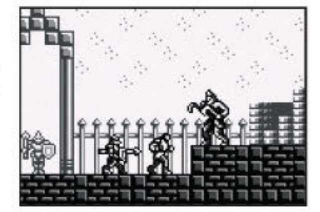


Valoración Lo clásico sigue siendo muy efectivo hoy día. No vendría mal más diversidad de retos, pero el sistema funciona. **82**

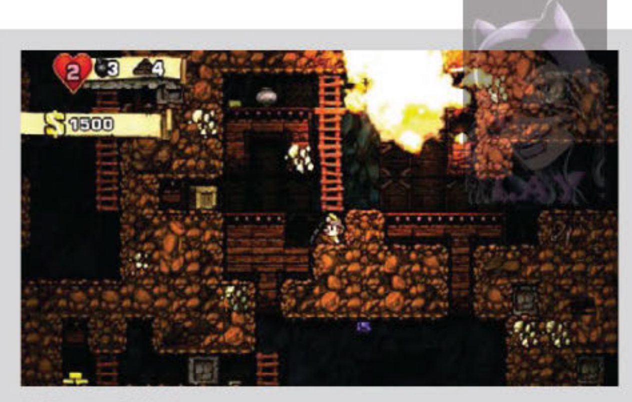
3DS | CASTLEVANIA: THE ADVENTURE

7 ■ Acción ■ Konami ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 3 €

CHRISTOPHER BELMONT protagoniza el primer capítulo de la saga para la Game Boy original. De nuevo, toca viajar al castillo de Drácula y superarlo únicamente con nuestro látigo (que, eso sí, podemos mejorar). La dificultad es más alta de lo acostumbrado por la lentitud del protagonista, pero las porciones plataformeras se mantienen a un buen nivel. La estética también emula lo visto en el original de NES, si bien se queda corto en cuanto al catálogo de opciones.



Valoración Como ejercicio nostálgico está bien, pero no ha envejecido bien ni en materia de gráficos ni en el control. **48**



Xbox 360 SPELUNKY

7 ■ Plataformas/Puzle ■ Mossmouth ■ De 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 1200

EL CLÁSICO DE WINDOWS llega a 360 con su planteamiento intacto: hay que buscar todos los tesoros que podamos en escenarios generados aleatoriamente. Si caemos en una de las muchas trampas, toca empezar de cero. Pero el reto resulta tan atractivo que no paramos de intentarlo una y otra vez. Lo mejor llega con el multijugador (local), que nos invita a cooperar para buscar oro o a entrar en una pelea de todos contra todos. Todo ello, con unos gráficos simpatiquísimos.

Valoración Su dificultad puede asustar, pero al final te atrapará durante semanas. Es aún mejor en modo multijugador. **90**

PS3-360 | THE WALKING DEAD: EPISODE 2

18 ■ Aventura ■ Telltale Games ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 4,99 €/ 400

SOBREVIVIR A TODA COSTA sigue siendo el objetivo en este 2º episodio, donde el hambre comienza a pasar factura a los supervivientes. En lo técnico, una serie de tirones y fallos de sincronización son molestos en situaciones, pero se ven compensados por un guión más elaborado y unas decisiones mucho más duras y frecuentes que en el primer episodio. Las 3 horas de aventura se pasan volando, pero sigue sin haber subtítulos en castellano para los que no dominan el inglés.



Valoración El apartado técnico tiene lagunas, pero la historia mejora respecto al primer episodio y está a buen precio. **83**

PS3-360 | QUANTUM CONUNDRUM

7 ■ Puzle ■ AirTight ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 14,99 €/ 1200

ESTE "HEREDERO" DE PORTAL se basa en conceptos similares: hay que pasar de una habitación a otra resolviendo puzles espaciales en los que la clave está en colocar ciertos objetos donde corresponda. La gracia está en que estos objetos pueden viajar a 4 dimensiones diferentes (por ejemplo, en una el tiempo va más lento). Hay que combinar los objetos y las dimensiones para dar con la clave. Es tan difícil como suena, pero también resulta enganchante y divertido.



Valoración Aunque a veces la dificultad es brutal, es un "dolor placentero". Original, enganchante y muy colorido. **84**

EPISODIO

EL SANGRE DE DRAGÓN despierta al poder de los vampiros... ¿o acabará con ellos?

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

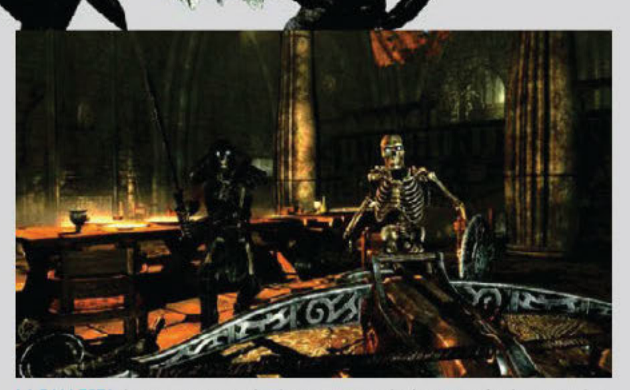
Xbox 360 | 1600 - 590 MB.

Dawnguard

LA GUARDIA DEL ALBA es un antiguo grupo de cazavampiros, que nos ofrece nuevas misiones en las que el resurgir de los vampiros es el protagonista. Casi desde el principio podemos elegir entre seguir la senda de los vampiros o la de los cazavampiros. En el primer caso ganamos la opción de transformarnos en un enorme y temible señor de los vampiros, con el que podemos planear, transformarnos en una bandada de murciélagos o succionar la energía de los enemigos. Si optamos por los cazavampiros, conseguimos nuevos aliados e incluso un troll con armadura para que nos ayude en combate. Independientemente de la ruta escogida, nos enfrentamos a nuevos enemigos como las gárgolas, vampiros maestros y hasta algún dragón... Cada bifurcación de la historia dura unas 10 horas, aunque hay muchos escenarios comunes.

OTRAS APORTACIONES de esta expansión incluyen nuevas habilidades para los que os hayáis convertido en licántropos, la posibilidad de atacar desde una montura o un arma nueva: la ballesta. En cualquier caso (y a pesar de algunos bugs) es uno de los DLCs más completos que existen.

VALORACIÓN ★★★★★



LA BALLESTA tiene una recarga algo lenta, pero resulta bastante efectiva contra los vampiros... aunque tenemos que lidiar con su largo tiempo de recarga.



AL TRANSFORMARNOS EN SEÑORES VAMPIROS adquirimos este aspecto. Nuestros poderes serán necesarios para sobrevivir en el siniestro Recordatorio de las Almas.



MASS EFFECT 3

PS3-360 | Precio: Gratis - 1,85 GB.

Versión Extendida

EL POLÉMICO FINAL de *Mass Effect 3* provocó muchas quejas por parte de los fans. Principalmente, porque una conclusión a una saga así de compleja no estaba muy bien explicada. Ahora los chicos de Bioware han lanzado esta "versión extendida" para contentar a los jugadores.

No queremos entrar en "spoilers", así que simplemente os contaremos que, en sus últimos compases, el juego mantiene las opciones existentes originalmente y añade una más, que nos permite ser más "rebeldes" de la cuenta. La diferencia está en que los finales son más largos y explican más en detalle las repercusiones de la opción elegida. Por otro lado, se incluyen más opciones de diálogo en ese curioso encuentro final, para que nos quede más claro en qué consiste.

En nuestra opinión, esta conclusión, aunque es más clara, tiene peor sentido del ritmo que la original. Desde luego, todo queda en gustos y, a fin de cuentas es una descarga gratuita...

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS



LA BATALLA FINAL de Shepard ya tiene repercusiones "extendidas".

CANCIONES

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

3DS
1 € cada una

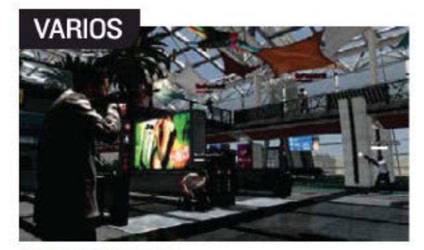
Canciones extra

COMIENZAN A LLEGAR los temas adicionales del juego a cargo de Nobuo Uematsu, a un euro cada una. ¿Quién se anima a descargar ese Cosmo Canyon?

VALORACIÓN ★★★★★



VARIOS



MAX PAYNE 3

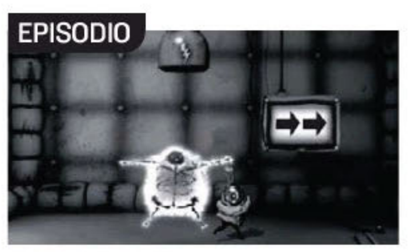
PS3 - Xbox 360 | 7,99 € / 640 cada uno

Justicia Local

EXTRAS VARIADOS se incluyen en este pack: la nueva facción de la Policía de Sao Paulo, un nuevo ítem para "lootear" más rápido, un rifle de asalto M4 y tres escenarios más: Palacio Imperial, Andén de Salidas y Cuartel del Batallón 55. Ojo, si tenéis el Pase de Temporada, este pack os sale gratis.

VALORACIÓN ★★★★★

EPISODIO



ESCAPE PLAN

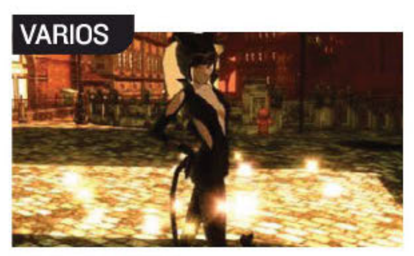
Vita | 3,99 €

El Manicomio

TRAS LA HISTORIA PRINCIPAL, Lil y Laarg visitan los 18 nuevos escenarios de un tétrico manicomio. Todos los retos resultan entretenidos (los escenarios son algo más largos de los del resto del juego), pero en media hora llegaréis al final. Y esa cantidad de juego por 4 euros es algo escasa...

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS



GRAVITY RUSH

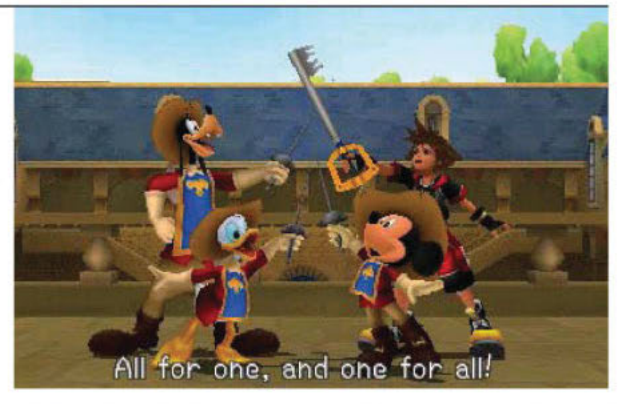
Vita | 3,99 €

Misiones Espía

UN NUEVO TRAJE de lo más gatuno, dos misiones para la historia y otras dos de desafío es lo que ofrece este nuevo pack. Las misiones no aportan nada nuevo a nivel de jugabilidad (y son algo confusas al principio), pero bastan para entretenerte durante una hora o dos. Sacia, pero no sorprende.

VALORACIÓN ★★★★★

DEMOS



KINGDOM HEARTS 3D

El salto a la portátil 3D de esta franquicia había generado una enorme expectación. Pues bien, ¡ya lo tenemos aquí! En esta demo podéis comprobar qué tal funciona el nuevo sistema de combate y el sistema de intercambio entre los protagonistas, Sora y Riku. Eso sí, tened en cuenta que la demo ocupa 746 bloques de memoria, así que vais a necesitar una tarjeta de memoria con una capacidad de almacenamiento grande.



LEGO BATMAN 2

El regreso del "ladrillo murciélago" ya se ha cumplido, pero antes de comprar podéis dar unos cuantos puñetazos en el nivel inicial del juego, tanto de forma individual como en modo cooperativo. Como veréis, el Joker vuelve a "liarla parda"...



MAGIC THE GATHERING 2013

La estrategia con cartas más enganchante acaba de regresar. Si no sabéis de qué va, bajad esta demo para PS3 y 360. Varias decenas de cartas se ponen a vuestra disposición para que quedéis atrapados en la saga de Wizards of the Coast.

MULTIMEDIA



ASSASSIN'S CREED III LIBERATION

Os presentamos a Aveline, la nueva protagonista de este *Assassin´s* para PlayStation Vita. Desde la propia PlayStation 3 podéis ver su historia, que estará ligada a los acontecimientos de *Assassin´s Creed III*.



MOH WARFIGHTER

El tráiler de gameplay nos sirve para meternos de lleno en la batalla del juego que promete reconciliar a la franquicia con los fans. Echadle un vistazo tanto en Xbox 360 como en PlayStation 3.



DmC DEVIL MAY CRY

El nuevo Dante se presenta en este tráiler del E3, que ya podéis ver en Xbox 360 y PS3. Música cañera, acrobacias imposibles y toda la chulería del héroe de Capcom concentrados en unos segundos de vídeo.



NI NO KUNI

El juego del estudio Ghibli tiene en ascuas a todos los fans del rol japonés. Por suerte, este tráiler para PS3 y Xbox 360 nos muestra bastantes detalles de la historia, algo de "gameplay" y escenas de animación.

NOTICIAS

TU DSi SE HUNDE EN EL ABISMO



Los españoles de EnjoyUp están que no paran. Su próximo proyecto para DSiWare se llama *Abyss*. Nos llevará a un futuro lejano en el que un minúsculo robot llamado Nep2no debe atravesar las profundidades marinas para encontrar alimentos. Parece original, ¿no?

DOCE BRUTOTES SE UNEN AL CROSSOVER

Este 31 de julio estarán disponibles los 12 nuevos personajes para *Street Fighter x Tekken*. De *Street Fighter* llegan Blanka, Cody, Dudley, Elena, Guy y Sakura. Por parte de *Tekken* recibimos a Alissa, Bryan, Christie, Jack-X, Lars y Lei. El pack costará 19,99 euros en PS3 y 1600 Microsoft Points en Xbox 360.

LA ACCIÓN QUE VINO DEL ÁRTICO

Desde el 17 de julio tenéis disponible el nuevo pack Artic Strike para *Ghost Recon Future Soldier*. Tres nuevos mapas multijugador, el nuevo modo Stockade, un nuevo mapa para el modo Guerrilla, nuevos logros y aumento de nivel. Todo ello por 800 Microsoft Points o 9,99 €.

TIERRA A LA VISTA

También acaba de publicarse el pack Tierra para *Mass Effect 3*. 3 nuevos mapas (en Río, Vancouver y Londres), nuevos personajes, 3 armas extra, la nueva dificultad Platinum... Todo esto y más... ¡gratis!

La web del mes



MASS EFFECT: CONVICTION

En **http://xurl.es/6ogfi** podéis ver gratis 8 páginas del nuevo cómic de *Mass Effect*, que esta vez tiene como protagonista a James Vega y se basa en hechos posteriores a *Mass Effect 2*.





¡Consigue tu consola favorita al mejor precio!



Llévate la nueva Nintendo 3DS XL desde sólo

34.95 €*

Pregúntanos si tienes otro modelo de consola

Ahorra mucho más trayéndonos también tus juegos usados



* Si nos traes:	Llévatela por
PS Vita WIFI	34.95€
Nintendo 3DS	79.95€
Nintendo DSi XL	114.95€
Nintendo DSi	119.95€
PSP 3000	119.95€

*PVP calculado sobre el precio oficial (199.95€) al entregar una consola PS Vita WIFI.
Para otras consolas pregunta el precio en tienda. Para conseguir el precio publicitado los productos deben estar completos y en perfecto estado físico y de funcionamiento. Compramos todo tipo de juegos usados de los siguientes sistemas: PSP, PSV, PlayStation 2, PS3, Xbox 360, Nintendo DS, 3DS, Wii y PC. La valoración del producto se realizará en función de diferentes factores, como, el estado físico del juego y sus manuales originales, su antigüedad, etc. Sólo podremos valorar el producto que quieras vendernos si se encuentra en nuestra base de datos. No se comprará más de 1 unidad del mismo producto por persona.
Oferta válida hasta el 31 de Agosto de 2012.

265 TIENDAS EN TODA ESPAÑA



GAME
Tu especialista en videojuegos



¡Elige tu consola favorita!













265 TIENDAS EN TODA ESPAÑA





LOS MEJORES

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:

- *losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es*
- *vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es*

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".



Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS



Pos.	Juego	Plataforma		Posición anterior	Meses en lista
1	Final Fantasy VII	PSONE	R	-	1
2	Gears of War 3	XBOX 360	R	-	1
3	Call of Duty Modern Warf. 3	PS3 - XBOX 360	↓	2	4
4	Uncharted 3	PLAYSTATION 3	R	-	1
5	Grand Theft Auto IV	PS3 - XBOX 360	↓	3	2
6	Resident Evil 5	PS3 - XBOX 360	R	-	1
7	Legend of Zelda: Ocarina of Time	3DS - N64	R	-	1
8	Skyrim	PS3 - XBOX 360	↓	1	4
9	FIFA 12	PS3 - XBOX 360	R	-	1
10	DEAD SPACE 2	PS3 - XBOX 360	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

NUEVA ENTRADA EN LISTA **R: REENTRADA EN LISTA**

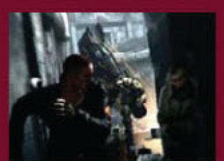


LOS MÁS ESPERADOS



1 A. Creed III
PS3 - XBOX 360
Connor desplegará todo su arsenal de nativo en la Guerra de la Independencia, y parece que hay muchas ganas de ayudarle en la faena.

FECHA: 31 DE OCTUBRE



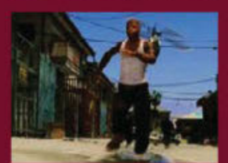
2 Resident Evil 6
PS3 - XBOX 360
Los monstruos y los disparos de la franquicia de Capcom os tienen a todos en vilo. Menos mal que ya están a la vuelta de la esquina para satisfaceros.

FECHA: 2 DE OCTUBRE



3 The Last of Us
PLAYSTATION 3
El mundo se acaba en la nueva genialidad de Naughty Dog, pero a los lectores parece no importarles. El afán de supervivencia es muy fuerte.

FECHA: 2013



4 GTA V
PS3 - XBOX 360
Las incógnitas respecto al "sandbox" de Rockstar son ingentes. No se ha sabido nada desde su anuncio, pero todos lo esperáis con ansia.

FECHA: 2013



5 Watch Dogs
PS3 - XBOX 360
El juego de Ubisoft fue la gran sorpresa del E3 2012. Su espectacular apartado gráfico y su originalidad ya os tiene a todos ojo avizor con él.

FECHA: SIN CONFIRMAR

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Max Payne 3

La valoración de Hobby Consolas (nº 249) fue de 94.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





Lastrado por los subtítulos
Francisco Martín VR

"Un juegazo en cuanto a argumento, controles y acción, pero los subtítulos resultan difíciles de seguir por su color y su tamaño".

NOTA 80



Con el sello de Rockstar
Kike Marqués

"Un gran juego en todos los apartados, lo cual, viniendo de Rockstar, no es una sorpresa. Candidato a ser uno de los títulos del año".

NOTA 91



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO		NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA **Hobby Consolas**	REVISTA LÍDER EN JAPÓN **Famitsu**	WEB LÍDER EN REINO UNIDO **IGN**	REVISTA LÍDER EN EE.UU. **Game Informer**	WEB LÍDER EN EE.UU. **Gamespot**	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO **Edge**
1	**Zelda Skyward Sword**	Wii	95	**97**/100 "La traca final que Wii y sus jugadores merecen"	**40**/40 "Marca el inicio de una nueva y dorada época para Zelda"	**100**/100 "Unos personajes, escenarios e historia inolvidables"	**10**/10 "Tiene la mejor historia de toda la saga"	**7,5**/10 "Los años no perdonan y la mecánica está muy vista"	**10**/10 "La mejor muestra de las posibilidades que ofrece Wii"
2	**Skyrim**	PS3 - XBOX 360	95	**96**/100 "Es uno de los grandes juegos del año (¡como poco!)"	**40**/40 "El mejor RPG para un solo jugador en consola"	**95**/100 "Uno de los mejores juegos de rol jamás producidos"	**9,5**/10 "De lo más grande y completo que hemos jugado."	**9,0**/10 "Sería un RPG perfecto si no tuviera algunos 'bugs'"	**9**/10 "Un precioso mundo lleno de posibilidades casi sin límite"
3	**Batman: Arkham City**	PS3 - XBOX 360	94	**94**/100 "Batman vuelve con una aventura mejor y más grande"	**37**/40 "Mola moverse por un mundo abierto siendo Batman"	**95**/100 "Mejora al anterior y a la mayoría de juegos del mercado"	**10**/10 "Uno de los mejores y más divertidos juegos del año"	**9,0**/10 "Una aventura inolvidable que atrapa de principio a fin"	**9**/10 "Nos muestra al auténtico Batman en acción."
4	**Gears of War 3**	XBOX 360	93	**94**/100 "Una sinfonía de disparos, explosiones y tipos duros"	**39**/40 "El modo Historia es dramático y profundo"	**90**/100 "Uno de los mejores juegos de acción en tercera persona"	**9,5**/10 "La culminación de una de las mejores sagas modernas"	**9,5**/10 "La campaña es una obra maestra repleta de emociones"	**9**/10 "Está tan pulido que convierte a muchos juegos en cutres"
5	**Uncharted 3**	PS3	93	**96**/100 "Una obra maestra que no olvidaréis nunca"	**35**/40 "Acción sin descanso en un entorno de película"	**95**/100 "Un juegazo en absolutamente todos los apartados"	**9,5**/10 "Es mucho más que una película intensa y sublime"	**9,0**/10 "La entrega más bonita y divertida de toda la serie"	**9**/10 "Otra joya en la corona de esta genial saga"
6	**CoD: Modern Warfare 3**	PS3 - XBOX 360	91	**95**/100 "Una campaña espectacular y un online equilibrado"	**39**/40 "La campaña es tan emocionante como siempre"	**90**/100 "Posee el modo online más completo de toda la serie"	**9,0**/10 "Cumple sobradamente con todas las expectativas"	**8,5**/10 "Tan bueno como de costumbre, aunque no innova casi nada"	**9**/10 "Un completo y, a veces alucinante, capítulo final"
7	**Max Payne 3**	PS3 - XBOX 360	87	**94**/100 "Cada elemento está cuidado y funciona a la perfección"	**--**/40 No disponible	**90**/100 "Jugabilidad simple al servicio de una poderosa narrativa"	**9,2**/10 "No explora nuevos territorios, pero gustará a los fans"	**9**/10 "Un digno sucesor para los juegos que le precedieron"	**7**/10 "Sorprendentemente conservador para ser de Rockstar"
8	**Kid Icarus Uprising**	3DS	84	**90**/100 "Sus enormes posibilidades le hacen imprescindible"	**40**/40 "La vuelta de Pit no ha podido ser más acertada"	**85**/100 "La aventura ofrece diversión y adicción en estado puro"	**7**/10 "La idea es buena, pero el control no acompaña"	**8**/10 "Una vez superado el control, la experiencia es buena"	**8**/10 "La espera ha merecido la pena y el juego convence"
9	**Ghost Recon Fut. Soldier**	PS3 - XBOX 360	82	**89**/100 "Ofrece una nueva perspectiva de los shooters bélicos"	**34**/40 No disponible	**85**/100 "El cooperativo es genial y le da otro tono a la campaña"	**7,5**/10 "El multi es bueno, pero no así los gráficos y el control"	**7,5**/10 "Pese al control, ofrece diversión y buenos momentos"	**8**/10 "Logra ser delicadamente bello en la brutalidad bélica"
10	**Lollipop Chainsaw**	PS3 - XBOX 360	73	**90**/100 "La factura es excelente, igual que los múltiples guiños"	**36**/40 No disponible	**50**/100 "La música es lo mejor; el resto, muy mediocre"	**7,5**/10 "Excitante y original, pero el control tiene algunas lagunas"	**6,5**/10 "El juego tiene agallas, pero la prota es harto superficial"	**7**/10 "Un juego que da la de cal y la de arena en todo lo que hace"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



La dureza de la vida

José Link Luk

"Rockstar muestra la vida de tipos como Max, plasmando su destrucción a base de disparos, acción y tiempo bala".

NOTA 87



Max Payne se renueva

Ramón Armero

"La campaña, muy adulta, tiene gancho, con un Max renovado pero, irónicamente, cansado. La apuesta multijugador y arcade es muy buena".

NOTA 95



De lo mejor del año

Ramón Arana

"Gran online, calidad gráfica impresionante, genial historia... Es la combinación perfecta para ser uno de los mejores juegos del año".

NOTA 96



Un conjunto excelente

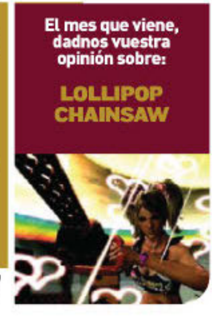
Dani Bueno

"No presenta nada nuevo, pero el conjunto de elementos da un muy buen resultado. El único fallo es que no está doblado al castellano".

NOTA 97

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

LOLLIPOP CHAINSAW

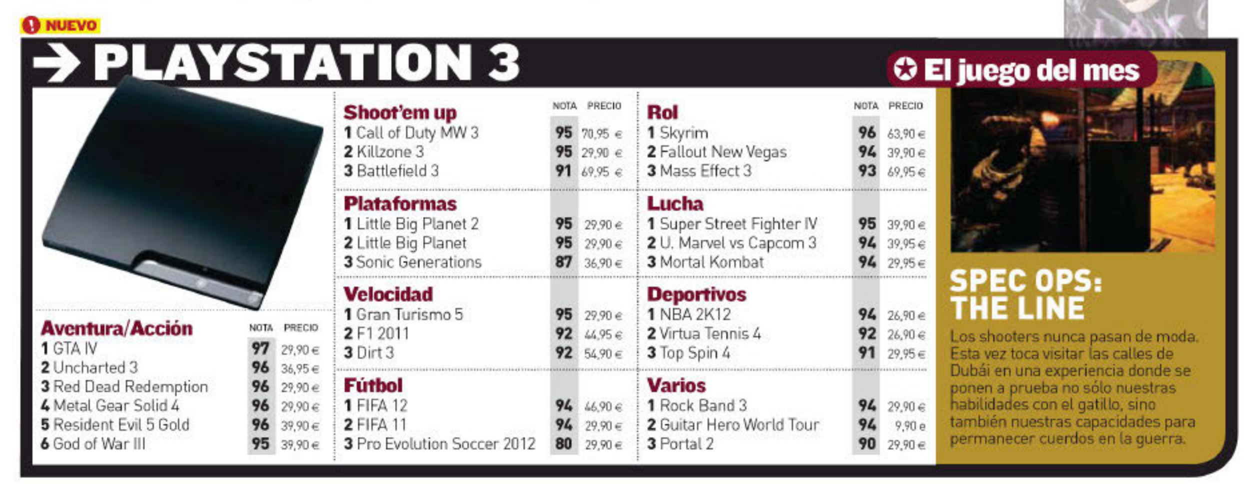




LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

NUEVO



PLAYSTATION 3

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Uncharted 3	96	36,95 €
3 Red Dead Redemption	96	29,90 €
4 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
5 Resident Evil 5 Gold	96	39,90 €
6 God of War III	95	39,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty MW 3	95	70,95 €
2 Killzone 3	95	29,90 €
3 Battlefield 3	91	69,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	29,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Sonic Generations	87	36,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	29,90 €
2 F1 2011	92	44,95 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	46,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	26,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 Portal 2	90	29,90 €

El juego del mes

SPEC OPS: THE LINE

Los shooters nunca pasan de moda. Esta vez toca visitar las calles de Dubái en una experiencia donde se ponen a prueba no sólo nuestras habilidades con el gatillo, sino también nuestras capacidades para permanecer cuerdos en la guerra.



Wii

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Skyward Sword	97	49,95 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	39,90 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	25,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2011	88	9,90 €
2 Pro Evolution 2012	87	19,90 €
3 FIFA 12	86	29,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 The Last Story	93	46,60 €
2 Monster Hunter Tri	93	48,90 €
3 Xenoblade Chronicles	90	50,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	92	29,90 €
2 Wii Sports Resort	90	64,90 €
3 Mario & Sonic Londres	84	54,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes

BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

Sus 50 minijuegos, tan alocados como divertidos, desafían a la capacidad rítmica de nuestro cuerpo. La música y las imágenes estrafalarias componen un conjunto que garantiza las risas, ya sea jugando o viendo a otros.



XBOX 360

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	29,90 €
2 Red Dead Redemption	96	29,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 3	94	59,90 €
5 Max Payne 3	94	65,95 €
6 Batman Arkham City	94	39,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 Halo 3	96	19,90 €
3 Call of Duty: MW 3	95	70,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Sonic Generations	87	36,90 €
2 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
3 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 4	94	56,95 €
2 F1 2011	92	44,90 €
3 Dirt 3	92	54,90 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA 12	94	46,90 €
2 FIFA 11	94	29,90 €
3 Pro Evolution Soccer 2012	80	29,90 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Skyrim	96	63,90 €
2 Fallout New Vegas	94	39,90 €
3 Mass Effect 3	93	69,95 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 U. Marvel vs Capcom 3	94	39,95 €
3 Mortal Kombat	94	29,95 €

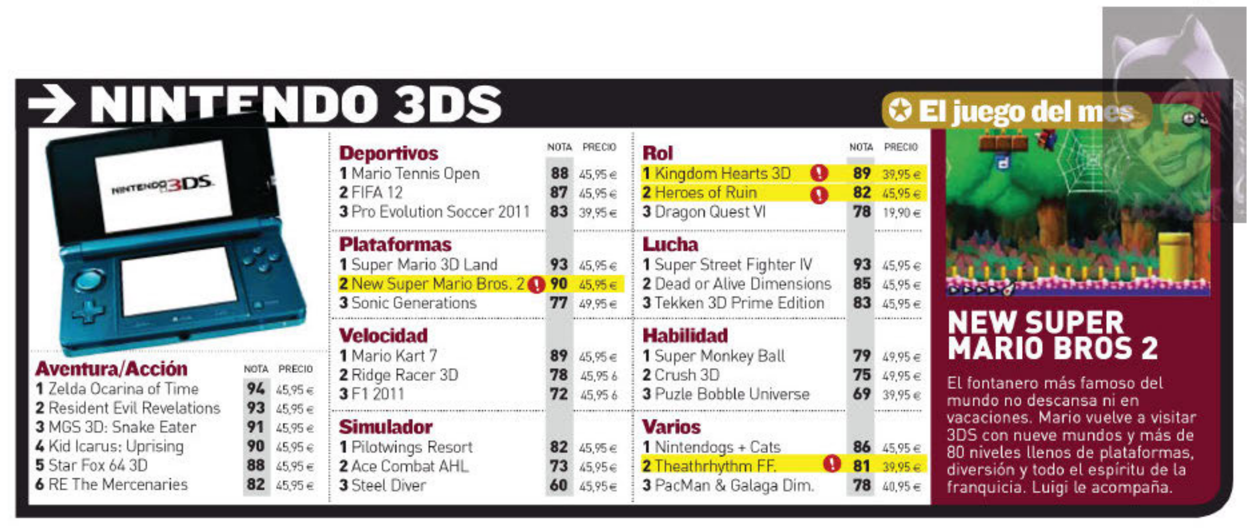
Deportivos	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K12	94	26,90 €
2 Virtua Tennis 4	92	26,90 €
3 Top Spin 4	91	29,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	29,90 €
2 Portal 2	90	29,90 €
3 Tropico 4	82	29,90 €

El juego del mes

LEGO BATMAN 2: DC SUP. HEROES

El hombre murciélago y otros héroes de DC Cómics se transforman en piezas de Lego para protagonizar uno de los mejores juegos de la saga. Linterna Verde, Robin, Wonder Woman o Superman son sólo algunos de los personajes.



NINTENDO 3DS

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Zelda Ocarina of Time	94	45,95 €
2 Resident Evil Revelations	93	45,95 €
3 MGS 3D: Snake Eater	91	45,95 €
4 Kid Icarus: Uprising	90	45,95 €
5 Star Fox 64 3D	88	45,95 €
6 RE The Mercenaries	82	45,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Mario Tennis Open	88	45,95 €
2 FIFA 12	87	45,95 €
3 Pro Evolution Soccer 2011	83	39,95 €

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 3D Land	93	45,95 €
2 New Super Mario Bros. 2	90	45,95 €
3 Sonic Generations	77	49,95 €

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart 7	89	45,95 €
2 Ridge Racer 3D	78	45,95 €
3 F1 2011	72	45,95 €

Simulador	NOTA	PRECIO
1 Pilotwings Resort	82	45,95 €
2 Ace Combat AHL	73	45,95 €
3 Steel Diver	60	45,95 €

Rol	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts 3D	89	39,95 €
2 Heroes of Ruin	82	45,95 €
3 Dragon Quest VI	78	19,90 €

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	93	45,95 €
2 Dead or Alive Dimensions	85	45,95 €
3 Tekken 3D Prime Edition	83	45,95 €

Habilidad	NOTA	PRECIO
1 Super Monkey Ball	79	49,95 €
2 Crush 3D	75	49,95 €
3 Puzle Bobble Universe	69	39,95 €

Varios	NOTA	PRECIO
1 Nintendogs + Cats	86	45,95 €
2 Theathrhythm FF.	81	39,95 €
3 PacMan & Galaga Dim.	78	40,95 €

El juego del mes

NEW SUPER MARIO BROS 2

El fontanero más famoso del mundo no descansa ni en vacaciones. Mario vuelve a visitar 3DS con nueve mundos y más de 80 niveles llenos de plataformas, diversión y todo el espíritu de la franquicia. Luigi le acompaña.



PS VITA

Aventura/Acción	NOTA	PRECIO
1 Metal Gear Solid HD Col.	93	29,95 €
2 Uncharted: El Abismo...	91	49,95 €
3 Gravity Rush	87	39,95 €
4 Ninja Gaiden Sigma Plus	86	39,95 €
5 Lego H. Potter Años 5-7	76	40,95 €
6 Dynasty Warriors Next	73	39,95 €

Shoot'em up	NOTA	PRECIO
1 Resistance B. Skies	78	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Plataformas	NOTA	PRECIO
1 Rayman Origins	85	39,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Velocidad	NOTA	PRECIO
1 Wipeout 2048	80	39,95 €
2 Modnation Racers	80	39,95 €
3 F1 2011	78	45,95 €

Fútbol	NOTA	PRECIO
1 FIFA Football	87	49,95 €
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Rol	NOTA	PRECIO
1 No disponible	--	
2 No disponible	--	
3 No disponible	--	

Lucha	NOTA	PRECIO
1 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €
2 Mortal Kombat	92	44,95 €
3 Reality Fighters	68	29,95 €

Deportivos	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 4	90	49,95 €
2 Everybody´s Golf	82	39,95 €
3 No disponible	--	

Varios	NOTA	PRECIO
1 Lumines	79	39,95 €
2 Little Deviants	75	29,95 €
3 Touch My Katamari	68	40,90 €

El juego del mes

METAL GEAR SOLID HD

Sons of Liberty y *Snake Eater*, la segunda y la tercera entrega de la saga, que vieron la luz en PlayStation 2, se han remasterizado en alta definición. Se mantiene la genial mezcla de sigilo, aventura y acción que ha hecho grande a la saga de Kojima.



NDS

Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 GTA: Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phant. Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Kingdom Hearts	95	40,90 €
5 Mario Kart DS	94	39,90 €
6 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
7 New Super Mario Bros	93	39,90 €
8 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
9 Chrono Trigger	93	39,90 €
10 P. Layton y el Futuro...	91	39,90 €

El juego del mes

INAZUMA ELEVEN 2

La mezcla de rol y fútbol elaborada por Level 5 es uno de los juegos más punteros de cuantos han aparecido en DS en los últimos meses. Tanto es así, que sus dos versiones, *Tormenta de Fuego* y *Ventisca Eterna*, están entre los más vendidos de nuestro país. ¿Os hacen unos partiditos llenos de poderes y "tiki-taka"?

PSP

Imprescindibles	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	14,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	14,90 €
3 God of War: G. of Sparta	95	9,90 €
4 Gran Turismo	95	19,90 €
5 God of War: Chains...	95	9,90 €
6 Tekken Dark Resurrec.	95	19,90 €
7 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
8 Silent Hill Origins	94	19,90 €
9 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
10 Little Big Planet	93	19,90 €

El juego del mes

GTA: VICE CITY STORIES

Grand Theft Auto sigue siendo la gran saga de PSP, con sus dos adaptaciones de los juegos que partieron la pana en PS2. Ya sea en las calles de Vice City o en las de Liberty, nunca es tarde para pasearse y cumplir encargos mafiosos. La inmensidad de los dos "sandbox" de Rockstar nunca llega a aburrir.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Fez	800	277 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Trine 2	1200	1080 MB
5	Spelunky !	1200	157 MB



Portal: Still Alive
Aperture Science sigue siendo un lugar ideal para tomarse unas vacaciones.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Rotor´Scope	240	96 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB
4	Cthulhu Saves the World	240	149 MB
5	Infinity Danger	80	22 MB

Store PS3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Journey	12,99 €	591 MB
5	Skullgirls	14,99 €	1,16 GB



Skullgirls
Las chicas más peleonas también reparten cera en PS3. ¿Podréis recuperar el ansiado skullheart?

MINIS: Juegos pequeños para PS3, Vita y PSP

1	Angry Birds	3,99 €	34 MB
2	Piyotama	3,99 €	40 MB
3	A Space Shooter for 2 bucks!	1,99 €	190 MB
4	Pac-man Championship Ed.	3,99 €	42 MB
5	Ace Armstrong vs Space...	4,99 €	40 MB

Store PS Vita

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS VITA

1	Mutant Blobs Attack	4,99 €	127 MB
2	Plantas contra Zombis	11,25 €	74 MB
3	Super Stardust Delta	6,99 €	209 MB
4	Escape Plan	8,99 €	840 MB
5	Frobisher Says!	Gratis	421MB



Mutant Blobs Attack
El juego más cómico de Vita también es uno de los que más os harán pensar. Cuidado, que es pegajoso.

Canal Tienda Wii

Wii WARE + CONSOLA VIRTUAL

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
3	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
4	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
5	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques

Canal Tienda 3DS

DSi WARE: Juegos nuevos para DSi y 3DS

1	Dodogo!	8 €	100 Bloques
2	Shantae: Risky´s Revenge	12 €	129 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	5 €	32 Bloques
4	Tetris Party Live	5 €	35 Bloques
5	Plantas contra Zombis	8 €	121 Bloques



VVVVVV
Difícil, no, lo siguiente. Aun así, hay pocos títulos más simpáticotes que éste.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 3DS

1	Zelda: Link´s Awakening (GBC)	6 €	45 bloques
2	Super Mario Bros. (NES)	5 €	52 bloques
3	Kid Icarus 2 (GB)	3 €	47 bloques
4	Mighty Switch Force	6€	1621bloques
5	VVVVVV	8€	N/D

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	Max Payne 3	XBOX 360
2	Metal Gear Solid HD	PSV
3	Sorcery	PS3
4	New S. Mario Bros 2	3DS
5	Uncharted 3	PS3
6	Uncharted: Abismo...	PSV
7	Singstar	PS3
8	Metal Gear Solid 3	3DS
9	Gears of War 3	XBOX 360
10	Metal Gear Solid 4	PS3



Javier Abad

1	Resident Evil Rev.	3DS
2	Max Payne 3	360
3	Uncharted 3	PS3
4	CoD: MW 3	PS3
5	Super Mario 3D Land	3DS
6	Gears of War 3	360
7	Lollipop Chainsaw	360
8	Mass Effect 3	PS3
9	New S. Mario Bros 2	3DS
10	Skyrim	PS3



David Martínez

1	CoD: MW 3	XBOX 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Skyrim	PS3
4	Mass Effect 3	PS3
5	Max Payne 3	XBOX 360
6	Red Dead Redemp.	PS3
7	Lollipop Chainsaw	PS3
8	Uncharted 3	PS3
9	Battlefield 3	XBOX 360
10	Metal Gear Solid HD	Vita



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	XBOX 360
2	Portal 2	PS3
3	S. Fighter x Tekken	PS3
4	Skyrim	XBOX 360
5	Shenmue II	XBOX
6	Heavy Rain	PS3
7	Super Mario Galaxy 2	Wii
8	Little Big Planet 2	PS3
9	Mortal Kombat	PS Vita
10	Spelunky	XBOX 360

1	Max Payne 3	PS3 - XBOX 360
2	Mass Effect 3	PS3 - XBOX 360
3	Resident Evil Revelations	3DS
4	Uncharted 3	PLAYSTATION 3
5	CoD Modern Warfare 3	PS3 - XBOX 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

LOS 5 MEJORES JUEGOS CON...

Héroes "acabados"

Se acabaron los héroes de brillante armadura, ahora lo que se lleva son protagonistas con un pasado turbio y muy castigados:



PS3 - XBOX 360 59,95 €

1 MAX PAYNE 3

Por si no fuera suficiente con su adicción al alcohol y los analgésicos, Max aún se lamenta de la muerte de su mujer y su hija. Ahora, además, está en un país que no conoce, amenazado por hombres muy poderosos (de diferentes bandos) y sin poder fiarse de nadie.





PS3 29,95 €

2 METAL GEAR SOLID 4

Solid Snake ya es viejo, y le cuesta desenvolverse en un nuevo campo de batalla, controlado por las corporaciones privadas.



PS3 - XBOX 360 29,95 €

3 KANE & LYNCH 2 DOG DAYS

Un delincuente y un psicópata, acorralados en Sanghai, están obligados a ir al límite para sobrevivir. Su aspecto "machacado" es lo de menos.



PS3 29,95 €

4 HEAVY RAIN

Ethan era un feliz padre de familia, pero termina como una persona depresiva, abandonado por su mujer y obsesionado por el destino de sus hijos.



PS3 - XBOX 360 29,95 €

5 THE DARKNESS II

Jackie Estacado no solo se ha criado en una familia mafiosa; también ha pactado con La Oscuridad para ganar poderes especiales.

MEJORA TU CONSOLA

Rumores desde Maranello

■ **Nombre:** Cascos Ferrari P200/P300 ■ **Compañía:** Logic 3
■ **Consola:** Todas las consolas ■ **Precio:** 249,95 €

No todos los jugones dedican horas a partidas online, pero eso no quita para querer disfrutar de una buena sesión con cascos. Ferrari presta sus colores y su logotipo a dos modelos que comparten corazón, aunque tienen diseños distintos. No tienen micrófono, pero ofrecen una calidad de audio muy alta y un diseño que se sale. Sus cables están recubiertos de cuerda para hacerlos resistentes, traen mandos intercambiables para iPod/iPhone o cualquier otra marca de reproductor/móvil y tres jack: doble, 3,5 y 6,3 mm. Si el bolsillo os alcanza, buscadlos en **www.hnostromo.com.**

■ Valoración ★★★☆



Carga libremente

■ **Nombre:** Cargador inducción ■ **Compañía:** Woxter
■ **Consola:** PlayStation 3 ■ **Precio:** 27,99 €

La carga sin cables también ha llegado a PlayStation 3. A diferencia de Xbox 360, la batería no se puede extraer y Woxter ha solucionado el problema con un pequeño accesorio trasero que se conecta al puerto microUSB. Después de eso, tan solo hay que apoyar los mandos en la bandeja (hasta dos) para que comiencen a cargar. Muy cómodo. En **bladerepresentaciones.es**.

■ Valoración ★★★★

Nunca dejes de jugar

■ **Nombre:** Maletín G155
■ **Compañía:** GAEMS
■ **Consola:** PS3 y Xbox 360
■ **Precio:** 249,99 €

Ya no hay excusa para no llevar la consola a cualquier parte. ¿Un fin de semana? ¿Unas vacaciones? Con este maletín rígido podéis transportarla... y además utilizarla, porque en su interior esconde una pantalla HD 720p de 15,5 pulgadas y 50 HZ, con una buena calidad, aunque tiene un ángulo de visión bastante reducido. Cuenta con una entrada HDMI y un juego de altavoces estéreo bastante potente. Una excentricidad algo cara, pero irresistible. **bladerepresentaciones.es**.

■ Valoración ★★★☆



¿Qué tal te suena?

- **Nombre:** Trigger, Detonator y Primer wireless stereo headsets
- **Compañía:** Madcatz
- **Consola:** Xbox 360
- **Precio:** Desde 49,99 €

Madcatz, con su marca Tritton, lanza una línea de cascos licenciados para Xbox 360. Cada uno ofrece sus ventajas y gran calidad, a pesar de no ser nada caros. El Trigger (alimentado por USB y con conexión o RCA) es el más asequible (49,99 euros), aunque el sonido es excelente; por su parte, el Detonator (69,99 euros) permite conectar por RCA a la consola y también minijack a cualquier dispositivo (el micrófono se puede quitar y euros) cómodo. Todos 100% recomendables. Echadles un vistazo en **www.trittonusa.com**.

- **Valoración** ★★★

NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDO

And the controller goes to...

- **Nombre:** Dual shock 3 dorado
- **Compañía:** Sony ■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 59,95 €

Si eres un fan de los Oscar, de la pistola de oro de 007 o te enamoraste de una burbujita Freixenet, seguro que no podrás pasar sin este mando. Bueno, realmente deberías amar los Juegos Olímpicos, ya que Sony se ha inspirado en las medallas de oro para lanzar esta peculiar versión. En **www.game.es**.

- **Valoración** ★★★★



Es... como un toro

- **Nombre:** Fundas Toro ■ **Compañía:** Indeca Business
- **Consola:** Nintendo 3DS, PSP ■ **Precio:** 14,95 y 24,95 €

El toro de Osborne es uno de los iconos más famosos de nuestro país. Lo bueno es que ya no solo podemos verlo campando por la geografía española, sino también guardando nuestras consolas. Podéis encontrar fundas sueltas para Nintendo 3DS y PSP, además de kits de accesorios que incluyen cajas para juegos o stylus. Mirad en **www.indecabusiness.com**.

- **Valoración** ★★☆☆





LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3

 **MANDO PS MOVE** Una nueva forma de control. 39,90 €	 **VOLANTES G27 DE LOGITECH** El volante de referencia de PS3. 349 €	  **MANDO INDECA MOTO GP** Vibración y sixaxis de calidad. 39,99 €	  **ARCADE STICK STREET FIGHTER** La mejor forma de pelear. 149,99 €	(NUEVO)  **AURICULARES DETONATOR DE TRITTON** Genial relación calidad/precio Desde 69,99 €

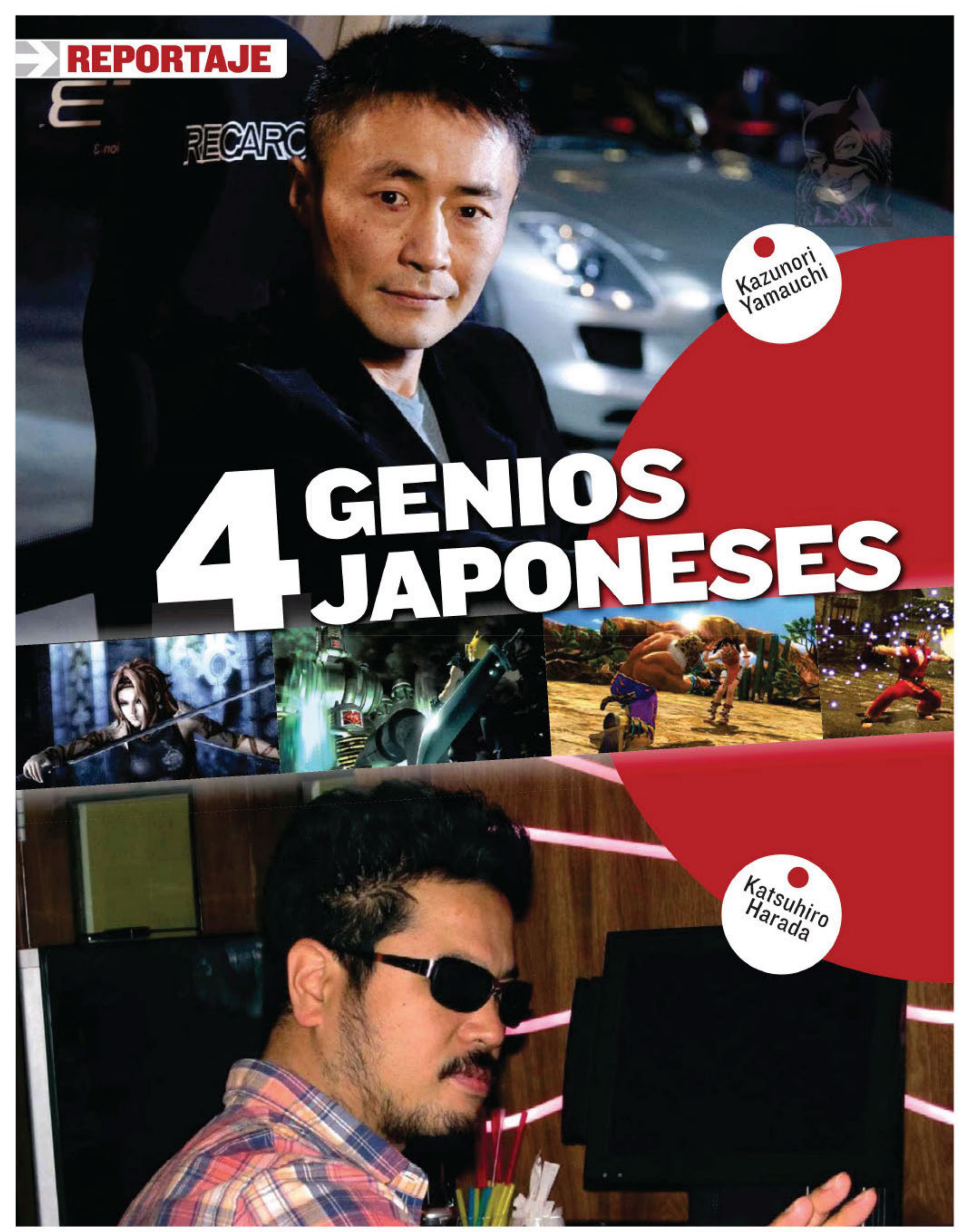
Wii

 **VOLANTES VOLANTE CON BASE** Buena opción para conducir. 14,95 €	 **ACCESORIO Wii MOTIONPLUS** Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €	 **PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO** Para los juegos "tradicionales". 24,95 €	 **MANDO LA ROJA** Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €	 **INDUCCIÓN DUAL CHARGER** Carga 2 mandos sin conexiones. 29,95 €

XBOX 360

 **VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL** Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €	 **AURICULARES EARFORCE DELTA** Los auriculares oficiales de MW3. 249,90 €	 **PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS** Cómodo e inalámbrico. 44,90 €	 **BATERÍAS BASE CHARGER** Dos baterías con base. 29,90 €	 **REMOTO MANDO UNIVERSAL** Acabado en negro brillante. 14,95 €

(!) NUEVO



4 GENIOS JAPONESES



NOS DESVELAN SUS SECRETOS

Tienen talento, experiencia en el sector y algunas de las franquicias de videojuegos más importantes a sus espaldas. Hablamos con estos iconos del soft japonés para demostrar que los productos de su país están en plena forma.

"Lo más atractivo de GT es su realismo"

El creador de *Gran Turismo* recibió en el Gamelab de Barcelona el premio de honor de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas. Allí hablamos con él.

■ **YAMAUCHI PRONUNCIÓ UNA CONFERENCIA** en la que repasó su trayectoria en el sector de los videojuegos, y después pudimos hablar con él en privado, para descubrir cuáles son sus planes de futuro e inquietudes.

HC: Ha confesado su interés por el cine, ¿querría desarrollar un juego que tenga más carga narrativa que *Gran Turismo*?
KY: Lo más atractivo de Gran Turismo es el realismo, y la cantidad de coches que se pueden conducir, pero es cierto, me gustaría contar una historia con mis videojuegos. Quizá haya una manera de integrar la parte narrativa en futuros juegos de la saga.

HC: ¿Y una secuela de *Omega Boost*?
KY: Bueno, también es posible. (Se ríe) Quizá haya una segunda parte de *Omega Boost* en el futuro.

HC: Su interés por el coleccionismo, como los coches en *Gran Turismo* o las motos en *Tourist Trophy*, ¿se podría trasladar a otros géneros?
KY: Sí, es una posibilidad que está ahí. A mí me gustaba coleccionar insectos cuando era pequeño, pero la mejor parte no era acumular distintas especies. Lo que más me gustaba era salir cada mañana al campo y enfrentarme con la naturaleza. Cuando estás acostumbrado a salir eres capaz de observar cambios que se producen de forma muy sutil, y disfrutar de ello.

HC: Los aspectos técnicos son esen-



YAMAUCHI nos concedió unos minutos para hablar de sus proyectos pasados y futuros.





EL COLECCIONISMO era una de las pasiones de Kazunori Yamauchi durante su infancia, que ha sabido trasladar a este simulador de coches.



EL CIRCUITO DE MADRID, refleja la pasión por el detalle (y los alardes técnicos) que tienen los juegos de Yamauchi. Quizá Barcelona aparezca en la próxima entrega.

BIOGRAFÍA

NACIÓ EN:
Kashiwa, Chiba, Japón

ESTUDIÓ:
Inició estudios de economía, aunque no llegó a terminar.

SU CARRERA:
Entró en Sony Music, pero se le trasladó a SCE después de ver sus desarrollos. Dirige Polyphony Digital y también es piloto de carreras.

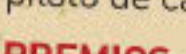
PREMIOS:
Ha sido galardonado con el premio de Honor de la Academia de las Artes y las Ciencias Interactivas, en Gamelab.

ciales en cada entrega de *Gran Turismo*, ¿qué espera de la próxima generación de consolas?

KY: Es muy difícil saber qué se va a incluir en las futuras consolas. No es como cuando pensamos en el primer *Gran Turismo*, cuando teníamos cerca a la gente que trabajaba desarrollando PlayStation, y podíamos preguntarles. Hay diferentes avances que todo el mundo espera, como una CPU y una GPU más potentes o mayor memoria disponible. Pero creo que lo más importante no son estos progresos técnicos, sino nuestra capacidad para ir adaptándonos a ellos y así lanzar juegos cada vez mejores.

HC: *Gran Turismo 5* sigue creciendo y mejorando con constantes actualizaciones, ¿es ese un nuevo modelo de mercado?

KY: Como modelo comercial es factible. No sé hasta qué punto se van a seguir vendiendo juegos en formato



“LLEGA EL FIN DE LOS JUEGOS EN LA SALA DE ESTAR”

físico en el futuro, ni sin la gente estará dispuesta a pagar por las descargas de un juego que ya han comprado. Pero es una idea que se está extendiendo.

HC: ¿Qué piensa de los juegos para móviles por los que están apostando algunas compañías?

KY: Ya no sólo hay grandes producciones, ahora también están los juegos de smartphone, que han creado una nueva necesidad entre los usuarios. Seguramente, en el futuro, el peso de estos juegos será mucho mayor. Quizá se acerca el final de la era en que los juegos se disfrutaban en la sala de estar.

La conferencia de Yamauchi en Gamelab



Unas pinceladas de su charla: Traspasando los límites de lo virtual

SU INFANCIA estuvo marcada por aficiones como coleccionar insectos, salir al campo y, por supuesto, los coches. Son intereses que ha transmitido a sus juegos, ahora que es adulto. Más adelante comenzó a desarrollar juegos por su cuenta, mientras estudiaba economía.

CUANDO ENTRÓ EN SONY MUSIC, Yamauchi pensaba que se iba a encargar de realizar vídeos musicales para los nuevos grupos, dada su afición por el cine. Sin embargo, en su currículum también incluía sus primeros juegos, y se le destinó a Sony Computer Entertainment.

ANTES DE GRAN TURISMO la compañía le obligó a lanzar un juego similar a *Mario Kart* (que estaba teniendo un gran éxito por aquel momento) llamado *Motor Toon Gran Prix*. Durante su desarrollo, aprovechó para estudiar la física, que después se aplicaría en *GT*.

TAMBIÉN EN LA REALIDAD Kazunori Yamauchi se dedica a pilotar coches de carreras de clase SP 8T. Su última excentricidad ha sido utilizar al equipo de ingenieros de *Gran Turismo* como su equipo en boxes. Con la iniciativa GT Academy, quiere demostrar que el juego es un buen entrenamiento para la competición, y premiar a los fans de la saga *Gran Turismo*, con una experiencia real.

ENTREVISTA
Hironubu Sakaguchi

"Hay libertad creativa en los videojuegos"

Durante el pasado Gamelab de Barcelona tuvimos la ocasión de asistir a la conferencia Creando Universos de Fantasía, de Hironobu Sakaguchi. El creador de *Final Fantasy* recibió en este evento el Premio Leyenda en reconocimiento a su carrera.

DESPUÉS DE LA CHARLA, que giró en torno a su trayectoria antes, durante y después de *Final Fantasy*, pudimos preguntarle por sus principales inquietudes y fuentes de inspiración.

HC: ¿Cree que la crisis en los desarrollos japoneses se debe a que los grandes programadores están abandonando sus puestos creativos?

HS: Abandonar Square fue una decisión personal, que no tuvo nada que ver con la situación que atravesaban los juegos en Japón en aquel momento. Creo que la crisis en el desarrollo de juegos en Japón no está directamente relacionada con estas grandes personas de la industria. Puede estar motivada por los problemas en la economía, la baja natalidad y otros elementos externos.

HC: ¿Existe todavía libertad en el desarrollo de juegos?

HS: Sí, creo que existe una libertad creativa en el mundo de los videojuegos.

HC: ¿Cuál es su actual relación con la saga *Final Fantasy*?

HS: A partir de *FF XII*, ya no estaba implicado en el desarrollo, en ningún aspecto. Sin embargo, sí que continué vinculado de alguna manera a la saga que creé hace tanto tiempo. Escucho las opiniones de la gente y las comento con los creadores de la saga, para que sea más divertido o sea mejor.

HC: ¿Cree que los juegos móviles acabarán siendo tan profundos como los juegos de consola? ¿Serán sus sustitutos algún día?

HS: Es posible que en el futuro haya juegos móviles con la profundidad de un juego de rol, no sé si tan largos como *Final Fantasy* o *The Last Story*. Pero los juegos principales son pequeños, son títulos que puede jugar cualquiera cuando tiene un rato libre. Así es como he desarrollado *Party Wave* (su nuevo juego de surf para dispositivos Apple).

HC: ¿Le gustaría recuperar algún otro título de Square, como *Parasite Eve*?

HS: Antes de crear *Final Fantasy VII* me reuní con un grupo con expertos de todo el mundo para mejorar la calidad de los vídeos; el resultado de ese equipo fue *Parasite Eve*. Es un juego que me gustó mucho (de hecho, nos recuerda que su hija se llama Aya, como la protagonista de esta saga).

> **"HABRÁ JUEGOS MÓVILES TAN PROFUNDOS COMO UN RPG"**





SUS TRABAJOS EN MISTWALKER se caracterizan por sus emotivas historias, como *The Last Story* para Wii (arriba) o *Lost Odyssey* para Xbox 360 (abajo).



HC: ¿Cuáles son los juegos que le inspiraron para iniciarse en el desarrollo de videojuegos?

HS: Entonces jugábamos con ordenadores Apple II, y más adelante con MSX. Recuerdo bastantes juegos, como *Ultima I, II, III*, y otros títulos de una compañía llamada Penguin Software. Por supuesto, también jugaba con los primeros *Castlevania*, con un juego de aventuras llamado *Princess and Dragons*, y un pequeño juego de plataformas de desarrollo horizontal no muy conocido, creo que era *Congo*.

HC: En alguna ocasión ha comentado que le gustaría repetir su experiencia en el cine. ¿Qué tipo de película le gustaría rodar?

HS: La verdad es que en este momento no tengo una idea muy concreta de qué película me gustaría hacer. Lo que sí tengo claro es que me gustaría utilizar el máximo nivel de tecnología disponible y secuencias CG para crear una imagen que nadie hubiera visto nunca. Por el momento estoy más preocupado por la tecnología que por una historia en particular.

BIOGRAFÍA

NACIÓ EN:
Hitachi, Japón

ESTUDIÓ:
Ingeniería en Yokohama National University

SU CARRERA:
Empezó a trabajar en Denyusha Electric Company, en la rama de videojuegos, que terminó siendo Square. Tras dejarla fundó Mistwalker.

PREMIOS:
Ha sido galardonado con el premio BAFTA, Hall of Fame Award y premio Leyenda en Gamelab.

La conferencia de Sakaguchi en Gamelab



Habló sobre su carrera en una charla titulada Creando fantasías épicas.

SUS COMIENZOS en la informática fueron con un ordenador Apple II, tratando de burlar la protección de juegos de aventuras como los *Ultima*. Así se decidió a estudiar ingeniería en la universidad.

EN SQUARE desarrolló *Final Fantasy*, como última esperanza, después de haber fracasado en sus anteriores lanzamientos para NES. Si no hubiera tenido éxito, habría tenido que abandonar la compañía.

DEJÓ LA EMPRESA porque había alcanzado un puesto directivo, que no le permitía expresarse como creador. Por eso fundó Mistwaker, donde volvió a "mancharse las manos". En su último trabajo, *Party Wave* (que está ambientado en el mundo del surf) dirige un equipo de cinco personas, e incluso se ha encargado de componer la música él mismo.



SAKAGUCHI y David, posando después de la entrevista que pudimos hacerle durante Gamelab.

ENTREVISTA
Katsuhiro Harada

"Hemos creado el Tekken perfecto"

Desde hace años, Harada-san es la "encarnación" de la franquicia Tekken. Su creatividad y sentido del humor impregnan sus juegos.

HC: Has comentado que este es el mejor *Tekken* posible. ¿Crees que la vertiente *Tag Tournament*, y no la serie normal, es la mejor manera de ofrecer el producto?

KH: Bueno, no me refería en concreto al formato "Tag", sino porque este juego supone la culminación de todos los elementos vistos en todos los *Tekken* previos. No es solo un uno contra uno o dos contra dos. Ahora se admite cualquier posibilidad. De esta forma uniremos a los fans de las dos variantes.

Por otro lado, hemos incorporado muchas características que atraerán a jugadores nuevos o a los que llevan tiempo sin disfrutar de la franquicia. El elemento que representa la unificación de todo esto es el Fight Lab: ayudará a los novatos a asimilar la jugabilidad y a los más experimentados les gustará crear su propio set de movimientos mediante el "combot". Todo esto servirá para contentar a recién llegados y veteranos. Por eso decimos que es el *Tekken* perfecto.

HC: Entre la prensa es cada vez más común expresar que los juegos japoneses se encuentran estancados en una especie de crisis creativa. Aún así, los títulos de lucha nipones siguen en la cresta de la ola. ¿A qué crees que se debe?

KH: Aún hay muchos juegos japoneses que siguen vendiendo bien en Japón, pero al tratarse de un mercado tan aislado no salen a la luz. Creo que en parte por eso se está gestando la visión de que la industria japonesa está en problemas. En el caso de los juegos de lucha de nuestro país, consiguen evitar esa tendencia porque han desarrollado mucha especialización.



SUS POSES ante la cámara son un filón, así que Dani no quiso desaprovechar la oportunidad.



BIOGRAFÍA

NACIÓ EN:
Tokio, Japón, el 10 de junio de 1970
ESTUDIÓ:
En Waseda University
SU CARRERA:
Lleva 17 años vinculado a la franquicia *Tekken*. Su currículum arranca en *Tekken 2*, donde puso voz a Marshall Law. Ya en *Tekken 3* pasó a ser director de proyecto y desde entonces ha sido la "mente maestra" detrás de esta popular serie. En la actualidad ocupa el cargo de productor y actúa como co-director en la serie *Soul Calibur*. Sus cameos en los juegos son comunes.

Los creadores occidentales son muy buenos con las cinemáticas, el desarrollo de las historias, los ángulos de cámara... Pero en un juego de lucha, lo que importa es la forma de representar cómo impacta la técnica de un luchador en el otro, la detección de quién aventaja al otro en cada momento, la estrategia a seguir... Alcanzar ese equilibrio mediante un constante ensayo y error es una práctica en la que los japoneses somos muy eficaces. Creo que por eso se ve un refinamiento cada vez mayor en los sistemas de lucha japoneses.

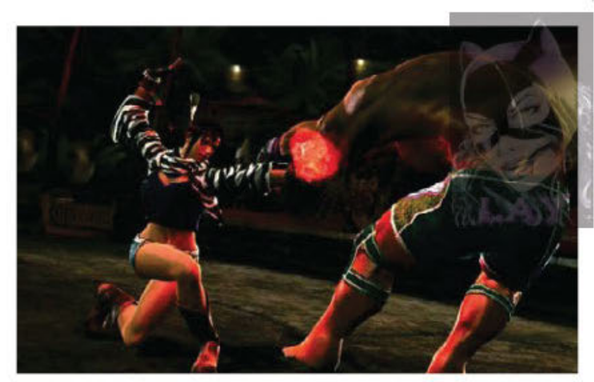
"COMO DESARROLLADOR, ME CONSIDERO UNA PERSONA MUY IMPULSIVA"

HC: Has viajado mucho con Yoshinori Ono para promocionar *Street Fighter x Tekken*. Como desarrolladores, ¿qué habéis aprendido el uno del otro?
KH: Es una pregunta graciosa. En realidad no pasamos tanto tiempo juntos como parece (risas). De todas formas, cuando estamos juntos no solemos hablar de temas muy serios. Por lo general pasamos mucho tiempo hablando de temas intrascendentes.

Muchas fans tienen la percepción de que somos personas muy similares. En ciertos aspectos es cierto, pero somos muy diferentes como desarrolladores. Ono es mucho más calculador. Todo lo que hace es más matemático, mientras que yo soy más impulsivo. Se me van ocurriendo ideas e intento llevarlas a cabo. Así pues, nuestros métodos hasta llegar al producto ideal son muy diferentes.
Con esto en mente, creo que si volviera a trabajar con Ono, combinaríamos sus diagramas donde está todo calculado y mis "flashazos" de inspiración. Creo que de ahí podríamos sacar un gran juego.

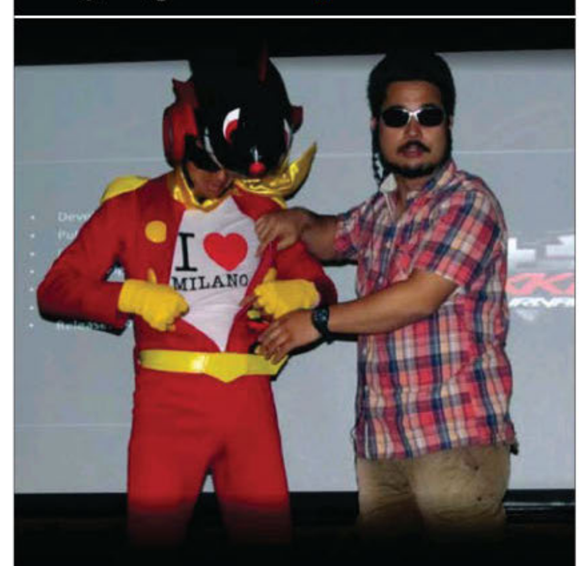
HC: ¿Has visto juegos de lucha occidentales como *Mortal Kombat* y *Skullgirls*? ¿Qué opinas de ellos?
KH: Sí, he jugado a *Mortal Kombat*. Creo que tiene un "look" muy único, muy occidental. Por ejemplo, cuando lanzas a alguien con un gancho. También me gustan los juegos de cámara. *Skullgirls* es diferente. Tiene un diseño exterior muy occidental, pero la jugabilidad y el "feeling" que desprende tienen mucho de japonés. Da la sensación de que los desarrolladores han pasado mucho tiempo con juegos de lucha japoneses.

HC: Ahí va una puyita. La última vez que viniste a España, dijiste que te daba un poco de vergüenza que Miguel, el español de *Tekken*, se hubiera retratado de una forma tan estereotípica. Sin embargo, esta entrega vuelve por esos fueros presentando un escenario con bailaoras de flamenco. ¿Quién tomó esa decisión?
KH: La verdad es que fui yo quien lo decidió (risas). Quería condensar toda la cultura española que pudiera en el escenario. Por eso, os recomiendo que veáis ese nuevo entorno mientras escucháis su banda sonora. La unión de la misma con la animación de las bailaoras (que es muy fluida), la Sagrada Familia de fondo... Creo que la mezcla visual y sonora de ese escenario crea una experiencia muy impactante. Incluso las personas de otros países dirán "qué envidia da España, su escenario es muy chulo".



TEKKEN TAG TOURNAMENT continuará la vertiente *Tag*, iniciada en PlayStation 2 hace ya doce años. Su principal característica es la lucha por equipos de dos.

Harada presentó su juego en España



Los próximos juegos de Namco-Bandai se mostraron con mucho "jachondeo".

EL PASADO 5 DE JULIO, el 40 Café de Madrid recibió a las principales estrellas de Namco-Bandai. Entre sus próximos juegos figuraron *Tales of Graces F, Ni No Kuni* o *Tank! Tank! Tank*!

LA APARICIÓN DE HARADA fue lo más esperado del evento. No sólo por el juego, sino también porque las intervenciones del amigo Katsuhiro suelen estar cargadas de humor. El productor no se cortó un pelo a la hora de meterse con Kunito Kumori, el desarrollador de *Tank! Tank! Tank!* para Wii U. Sí, es este tipo tan raro de la foto. Sacó la bandera de España para saludar a los asistentes, pero el "malote" de Harada le hizo abrir su chaqueta para que se viera la camiseta de (I love Milano), pues había estado de promoción por Italia un par de días antes. También dijo que a Kumori le gustaba tener relaciones con animales, así que estaba emocionado con los toros españoles...

EL HUMOR DE HARADA ha ido creciendo con el paso de los años. Aunque conserva su look de "tipo duro nipón" con sus gafas de sol, antes era más reservado en las presentaciones. ¿Lo habrán cambiado sus continuos viajes con el "figura" de Yoshinori Ono?

ENTREVISTA
Hideo
Baba

"Tales of Graces F es asequible para todos"

El próximo lanzamiento de *Tales of Graces F* para PlayStation 3 reavivará el furor por esta saga, a la que Hideo se dedica en cuerpo y alma.

HC: La saga *Tales* ha desarrollado una complejidad argumental y jugable muy rica a lo largo del tiempo. ¿Un jugador novato se sentirá intimidado ante este nuevo capítulo de la franquicia?

HB: Creo que tanto los jugadores novatos como los ya iniciados verán este como un juego bastante asequible. Los jugadores pueden llegar a entender este mundo con facilidad, porque nos hemos preocupado de describir la historia con esmero: qué papel juega cada personaje, las regiones en las que se divide el entorno... Los personajes van evolucionando junto con la trama de forma que resulta comprensible, así que no hay motivo para preocuparse.

HC: Durante la presentación del juego has hecho referencia a *Skyrim*. Hay quien dice que el rol japonés debería adaptarse a los nuevos tiempos. ¿Crees que tu franquicia contradice ese punto de vista?

HB: Esa es una buena pregunta. Los juegos de rol de mundo abierto como Skyrim me resultan muy interesantes, porque te otorgan un enorme grado de libertad. Por otro lado, sagas como Tales hacen mucho énfasis en la historia y, gracias a ella, en el mensaje principal que los desarrolladores quieren enviar a los fans. Es algo muy enraizado en nuestra forma de concebir los juegos. Así pues, los juegos de rol de estilo clásico y los de estilo moderno pueden coexistir, pues presentan enfoques distintos, que creo que pueden ser complementarios.



HIDEO RESPONDIÓ a las preguntas de Dani y tuvo el detalle de firmar pósters a los asistentes.





El futuro de Tales se vio en Madrid

Baba mostró en exclusiva el próximo *Tales of Xillia*

LA PRESENTACIÓN EN MADRID de los juegos de Namco-Bandai dedicó buena parte del tiempo a la saga *Tales*. Hideo Baba habló largo y tendido sobre el sistema de combate y las altas expectativas que tienen para *Tales of Graces F*, pues la franquicia siempre ha tenido buena reputación en España.

TALES OF XILLIA, aunque con bastante retraso respecto a Japón, llegará también a las PlayStation 3 españolas a lo largo de 2013.

A PESAR DE SU PASIÓN POR LA ESTÉTICA JAPONESA, Hideo Baba ha declarado que le llama mucho la atención el software occidental. Recientemente ha jugado a *Uncharted*, pero dice que *Heavy Rain* es el juego "no japonés" que más impacto le ha causado.

“LA SAGA TALES HACE MUCHO ÉNFASIS EN LA HISTORIA, EL MENSAJE”

HC: ¿Si hablamos de tecnología, qué tal te ha parecido trabajar con PlayStation 3? ¿Has encontrado dificultades al adaptar el juego?

HB: El objetivo de cualquier desarrollador es exprimir al máximo el potencial de la máquina en la que esté trabajando. La memoria de PlayStation 3 es un punto a favor. En este caso, por ejemplo, queríamos hacer posible que, a la vez que cuatro personajes complejos combaten simultáneamente, montones de enemigos ataquen, haya muchos efectos especiales vistosos, etcétera. Ese ha sido nuestro principal reto y creo que lo hemos conseguido.

HC: En Japón, los teléfonos móviles están comiendo mucho terreno a las consolas tradicionales. ¿Crees que esa tendencia se va a cumplir también en el resto del mundo?

HB: La inmediatez que proponen los móviles (a la hora de jugar, pero también a la de obtener contenido) les otorga una gran ventaja con respecto a las consolas clásicas. Por eso, esa tendencia probablemente se exporte al resto del mundo. Sin embargo, yo concibo la franquicia Tales en las consolas clásicas, por ahora.

HC: Has comentado que la saga *Tales* es tan popular como Naruto o Dragon Ball en Japón. A la hora de desarrollar el juego, ¿tomáis referencias del mundo del manga?

HB: Cualquier japonés ha crecido en un entorno en el que el manga y el anime tienen una gran influencia y presencia. Cuando era pequeño, disfruté de montones de dibujos animados y cómics. Por tanto, sí, el mundo del manga me inspira, pero no tomo ninguna serie concreta como referencia a la hora de crear.

BIOGRAFÍA



NACIÓ EN:
Tokio, el 21 de enero de 1973

SU CARRERA:
Se ha pasado la última década trabajando en algunos de los juegos más representativos de Namco-Bandai. En 2005 participó en labores de diseño de *Death by Degrees* (el juego de acción inspirado en el universo Tekken), pero su etapa más productiva llegó con el rol. Ha participado en *Tales of Symphonia: Dawn of the New World*, *Tales of Vesperia* o *Eternal Sonata*.



TALES OF GRACES F será el primer juego de la franquicia en llegar a PlayStation 3. Se desarrollará en el planeta Efinea y estará protagonizado por Asbel Lhant, que tendrá que lidiar en el conflicto entre tres reinos enfrentados. Llegará el 31 de agosto.



ESCAPE PLAN es obra de Santa Monica Studio. Es visualmente interesante y explota las posibilidades de control de Vita.

Un recurso cada vez más de moda

PARTIDAS EN BLANCO Y NEGRO

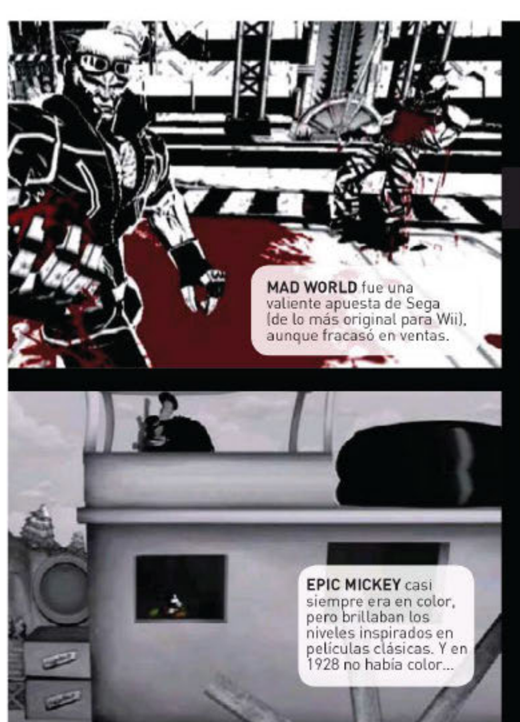
Nunca te sentiste tan solo como en *Limbo*; jamás viste una sangre tan roja como la de *Mad World*... El blanco y negro es un recurso narrativo cada vez más habitual, porque consigue destacar una sensación... o todo un videojuego.

Cuando la industria de los videojuegos daba sus primeros pasos, los mundos retratados se mostraban en blanco y negro. Ocurría algo parecido a lo que vivió el cine en sus inicios. Sin embargo, a diferencia de las primeras películas, los entornos digitales pioneros no eran ricos en detalles; eran poco más que cuatro pixeles bien encajados para dar forma a un monigote más o menos parecido a la realidad. *Pong* o *Space Invaders* no necesitaron más detalle o color para plasmar sus universos y ofrecer desarrollos divertidos. A medida que avanzó la tecnología, los colores fueron haciéndose más ricos junto a otras características, como el numero de polígonos, las texturas o la definición, hasta llegar a los gráficos realistas que disfrutamos hoy en día. Sin embargo, el blanco y negro no ha dejado de tener su hueco.

→ CADA VEZ ES MÁS HABITUAL VER VIDEOJUEGOS a la vanguardia tecnológica que han restado color para condicionar su atmósfera y lo que quieren transmitir. En muchos casos, ese uso del color tiene el objetivo de aislar un elemento del juego para enfatizar su significado, gracias al uso puntual de colores. *Mad World* optó por escenarios en blanco y negro donde solo los sonidos y la sangre se mostraban en color, poniendo la violencia en primer plano; en *De Blob* éramos nosotros los que llevábamos los colores a un mundo triste; y en las secuencias de *Prototype 2*, las infecciones de Heller se hacían con el protagonismo gracias a esta técnica.

Pero el blanco y negro no se emplea únicamente para aislar elementos, sino también al propio jugador, trasladándole a otro tiempo u otra realidad. No son pocos los títulos que eliminan los colores cuando la vida del protagonista desciende. ¿Y si alteramos el tiempo? *Call of Juárez: Bound in Blood* usó este recurso para el tiempo bala. A su vez, muchos desarrolladores han retratado en blanco y negro mundos del pasado en momentos puntuales, como las primeras aventuras de la mascota de Disney en *Epic Mickey* o los partidos de los 60 en *NBA 2K12*.

→ EN OCASIONES NO ES SOLO UN RECURSO MÁS, sino el único protagonista. *Limbo* es uno de los



MAD WORLD fue una valiente apuesta de Sega (de lo más original para Wii), aunque fracasó en ventas.

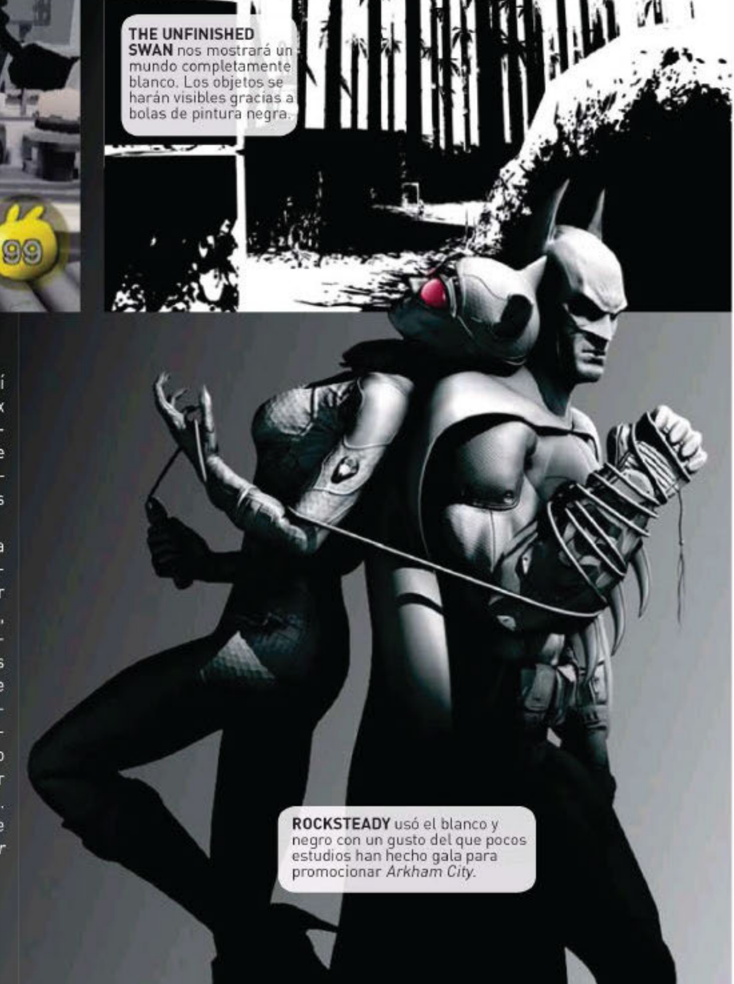
EPIC MICKEY casi siempre era en color, pero brillaban los niveles inspirados en películas clásicas. Y en 1928 no había color...



LIMBO consigue transmitir soledad como pocos videojuegos, con su niebla, ausencia de música... y de colores, claro.



DE BLOB tenía lugar en un original mundo en el que nosotros éramos la brocha que llenaba de colores cada edificio, coche o carretera.



THE UNFINISHED SWAN nos mostrará un mundo completamente blanco. Los objetos se harán visibles gracias a bolas de pintura negra.

ROCKSTEADY usó el blanco y negro con un gusto del que pocos estudios han hecho gala para promocionar *Arkham City*.

títulos de mayor éxito de la actual generación, no tanto por su clásico desarrollo como por su omnipresente blanco y negro y un acabado granulado. La ausencia de humanidad del rostro de un protagonista solo retratado por dos ojos brillantes contrasta con el oscuro y desolado mundo que le envuelve. Algo parecido hizo Santa Monica Studio con *Escape Plan*, cuya cárcel no esconde color alguno; *Echochrome*, por su parte, decidió no desviar la atención del esquemático escenario prescindiendo del color; y *PB Winterbottom* evocó el cine mudo con una estética algo "burtoniana".

Como vemos, el uso del blanco y negro no es algo nuevo, pero se ha convertido en tendencia. Las plataformas de descarga digital y los estudios independientes se han hecho bastante amigos de esta técnica. Muchos de los títulos que hemos descrito aquí sólo se pueden encontrar en Xbox Live o PlayStation Network y las tiendas para móviles son especialmente prolíficas en este sentido (*Numberlis, Contre Jour* o *Naught* son buenos ejemplos en la App Store).

Ya sea por escasez de medios o la abundancia de oferta en estas plataformas, los estudios buscan llamar la atención con una historia única, un desarrollo rompedor o un apartado artístico atípico. Por eso muchos optan por una puesta en escena que rompe los esquemas a un videojugador acostumbrado a cientos de colores en pantalla. Cuando hay mucho que ganar y lo que se puede perder es todo, hay que marcar la diferencia. Ahí está *The Unfinished Swan*, que tan solo habiendo mostrado un *teaser* ya está en boca de todos. HC



Año 1991 Compañía Konami
Formato Super Nintendo

VAMPIROS EN MODO 7

Drácula no es el único que tiembla cuando oye hablar de los Belmont. Nosotros nos volvemos locos cada vez que se anuncia un nuevo *Castlevania*.

VAMOS A REALIZAR UN VIAJE EN EL TIEMPO, pero no hace falta llegar hasta 1.691 (cuando está ambientado el juego) sino hace veinte años, cuando lo vimos por primera vez funcionando en nuestra Super Nintendo. Desde el primer minuto, sabíamos que este cartucho era algo especial: la música de órgano, la sombra de los vampiros sobre una pared de piedra plagada de bichos, una lápida destrozada por una rayo, ¡pero si hasta poner nuestro nombre era un espectáculo!

Argumento y protagonistas se recuperaron del primer juego de NES, que había aparecido cinco años antes, pero fueron sometidos a un intensivo lavado de cara. El castillo de Drácula estaba realizado con sprites hiperdetallados, varios niveles de profundidad, y contaba con zonas exteriores que se unían a escenarios clásicos como las catacumbas o la biblioteca.

Los esbirros del conde también lucían mejor que nunca, en particular unos enemigos finales grandes, aunque no muy difíciles, que custodiaban cada una de las secciones del castillo. Pero daba igual su tamaño, porque todos caían ante nuestra maestría con el látigo y con las armas secundarias elementales, como el agua bendita, la daga, las hachas o el crucifijo con efecto de retorno.

→ ESTE CARTUCHO ERA TODO UN DERROCHE DE EFECTOS. Casi se trataba de una demostración técnica de lo que podía hacer la consola, con scroll parallax, transparencias,







Sacando partido a la consola

Konami fue una de las compañías que mejor supo aprovechar las virtudes del modo 7 de SNES. Sirvan como ejemplo los niveles tridimensionales de *Axelay* (un "shooter" espacial) o los niveles en perspectiva cenital de *Super Probotector*, también a pantalla partida. Pero *Super Castlevania IV* fue el primero de todos ellos, y sus efectos resultan sorprendentes para la época: una lámpara que se balancea de un lado a otro de la habitación, una estancia que rota sobre sí misma, o unos fondos que se distorsionan y alteran nuestra percepción de los niveles. ¿Pero es que no se os ponen los pelos de punta sólo de acordaros?





zoom y rotaciones. La gran virtud es que no se habían introducido de manera gratuita, sino que encajaban perfectamente con el escenario.

La banda sonora contenía unos cuantos "remixes" de temas anteriores (sacados de los tres primeros juegos), pero con una calidad brillante (para muchos, la mejor de toda la saga). Y lo mismo se puede decir del ritmo de juego o la variedad de situaciones. Tanto es así, que los miembros de Mercury Steam han reconocido que utilizaron *Super Castlevania IV* como fuente de inspiración para *Lords of Shadow* (cuyas próximas entregas para las consolas de sobremesa y 3DS están en desarrollo). ¿Queréis comprobar todo lo que os estamos contando? Pues lo tenéis muy fácil, porque este juego de Super Nintendo es también una de las descargas más populares para la Consola Virtual de Wii.

Como curiosidad, en la versión europea se quitaron las cruces de algunas tumbas, y las estatuas desnudas aparecieron vestidas con una túnica, para evitar problemas con los jugadores más jóvenes. HC



EL RETROBLOG

Por Raúl "The Punisher" Montón
www.webxprs.com/blog/

ASÍ NACIÓ SEGA ESPAÑA



En 1990, recién terminada la mili, me encontraba trabajando en Sabadell en unos conocidos grandes almacenes como encargado de la sección de video juegos y promotor de Erbe, y en mis vacaciones de Semana Santa se me ocurrió ir a Madrid, donde no había estado desde los 10 años, a conocer a las personas con las que trataba habitualmente. ¿Quién me iba a decir que un inocente viaje a la capital de España marcaría mi futuro en la industria de los videojuegos?

Mi visita fue de lo más placentera, y después de visitar a mis contactos en Erbe y Proein me dispuse a pasarme por las flamantes oficinas de Virgin Mastertronic España, en las que estaban mis amigos (ex-empleados de Erbe), los cuales pasaron a formar parte de la "primera reencarnación" de SEGA en nuestro país. Era justo viernes, y en las pequeñas oficinas de la compañía había una actividad incesante. La gente iba arriba y abajo y llevaban sillas a la oficina de Paco Pastor.

Después me enteré de que ese día de la semana era cuando se presentaban los últimos cartuchos que habían llegado al almacén y la gente de ventas los veía para que supieran lo que iban a vender. Como no había ni siquiera sala de reuniones, la peña llevaba las sillas "a lo de Paco" y ahí veían los juegos.

Esa semana, los títulos lanzados eran *Streets of Rage* y *Road Rash*, y "Don Paco" en persona me los mostró. Mi amiga Pepa le dijo "éste es Raúl, el chico de El Corte Inglés que tanto sabe de juegos". Acto seguido, el futuro director General de SEGA España y yo intercambiamos una amena charla acerca de Mega Drive y sus diferentes juegos. Después, a la hora de la despedida, se me ocurrió decirle a mi amiga: "por cierto, si alguna vez os falta gente, no dudéis en llamarme".

« AL ENTRAR EN SEGA ESPAÑA IBA A FORMAR PARTE DE UN SUEÑO »

Fue una de esas frases que se formulan con ilusión, pero sin la más mínima esperanza, pero se transformó en realidad un par de semanas después, cuando Pepa me llamó por teléfono para contarme que SEGA había comprado a Virgin Mastertronic para formar SEGA Europe. Como tal, iban a tener más personal y necesitaban un experto en videojuegos, para poder transmitir eso a los vendedores, la agencia publicitaria y a los periodistas del sector. "¿Te gustaría trabajar con nosotros?", me preguntó. Yo, sin pensarlo mucho (aunque eso significaba mudar mi vida a Madrid), le dije que sí. "En unas semanas Paco tiene que ir a Barcelona y quiere reunirse contigo para concretar todos los detalles", me respondió. Yo no lo podía creer. Estaba a punto de formar parte de un sueño, y de paso de llevarle la contraria a mi madre, que siempre me decía "deja de jugar ya, que con esto de los juegos no te vas a ganar la vida".

Dicho y hecho. En el año 1991, en pleno puente de San Isidro, me plantaba en Madrid con todos mis bártulos. Una vez pasado el puente, me incorporé al recién estrenado departamento de Marketing que, aunque no lo creáis, ni siquiera tenía director cuando pasé a formar parte de él como "Product Manager" de juegos.

SEGA España aún era una empresa familiar con una veintena de empleados, que en unos meses serían multiplicados hasta llegar a más de trescientos. Nuestro departamento de Marketing se convirtió en una más que animada oficina, con siete personas y un presupuesto millonario para hacer todo lo que imagináramos.

Fue sin duda la mayor época de "vacas gordas" que tuvo la industria del videojuego en nuestro país, pero eso ya es otra historia…

ATARI YA ES CUARENTONA

La empresa pionera en el mundo de los videojuegos domésticos acaba de cumplir 40 años. Aquí va un repaso a algunos de los hitos de su trayectoria.



1972 Fundación

El 27 de junio, Nolan Bushnell y Ted Dabney fundaron la empresa, con la recreativa *Pong* como gran estrella. Originalmente, la compañía iba a llamarse Syzygy.



1975 Home Pong

La versión doméstica de Pong se comercializó en los grandes almacenes Sears y fue un éxito. Ralph Baer demandó a Atari, porque la máquina plagiaba su Odyssey.



1977 Atari 2600

Sobrevivió hasta 1992 y vendió 30 millones de unidades. Su sistema de cartuchos intercambiables y a buen precio causó furor en el emergente mercado del videojuego.



1982 E.T. y el gran crack

El juego oficial de la película de Spielberg era tan malo que fue un fracaso de ventas. Inició el "crack" del videojuego en occidente. El sector entraba en crisis por su saturación.



1988 Lynx

Fue la primera portátil en color y de 16 bits. Tanto ella como su revisión, Lynx II, se quedaron a las puertas del éxito, pues la competencia con Game Boy era dura.



1993 Jaguar

La última consola de Atari y la primera con procesador de 64 bits. A España no llegó hasta abril de 1995. Saturn, y sobre todo PlayStation, la vapulearon en ventas.

UNIVERSO VINTAGE

IDOLOS DEL PASADO

Personajes que marcaron época

Paul Cuisset



En una época en la que los japoneses eran los "reyes del mambo", resultaba difícil que un occidental destacara dentro del sector de los juegos. Sin embargo, un grupo de "locos franceses", Delphine Software, sorprendió a todos con el genial *Another World*. Un año después, se embarcaron en una aventura aún más ambiciosa: *Flashback*, para consolas de 16 bits. La dirección y diseño corrieron exclusivamente a cargo de Paul Cuisset, cuyo nombre comenzó a hacerse popular entre la prensa occidental (¡nosotros lo entrevistamos en nuestro número 20!). Había creado una aventura adulta y compleja, que rompía con los juegos coloridos e infantiles de la época. Trabajó después en la secuela *Fade to Black* o el reciente *Amy* para PS3 y 360, pero ninguno alcanzó el éxito de la aventura original de Conrad.





FLASHBACK (izq.) fue un gran paso hacia los juegos adultos. A la derecha, *Fade to Black*.

DICCIONARIO CARROZA

Términos pasados de moda

Claymation

sust.f. Técnica de animación consistente en una sucesión de frames creados a partir de fotografías a modelos de plastilina o materiales similares. Aunque fue común en la era de las 16 y 32 bits, en la actualidad solo sobrevive en el cine.



CLAYFIGHTERS (aquí su 2ª parte) era una saga de lucha con héroes de plastilina.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



Por más que protesto, mis primas siempre quieren venir conmigo a la playa. Como no puedo vigilarlas mientras respondo a vuestras cartas, las obligo a usar flotador. Menudo soy yo...

Rol del bueno en PSP

@ Muy buenas, maestro Yen. Soy un fiel seguidor de la revista desde hace ya muchos años y es la primera vez que escribo puesto que me han surgido unas dudas que espero puedas contestar.

■ Hace unos meses me compré el juego para PSP *Legend of Heroes Trails in the Sky* y después de acabarlo he quedado tremendamente impresionado y con muchas ganas de seguir con su secuela. ¿Hay noticias sobre cuando saldrá la segunda parte del juego en occidente?

Las noticias son contradictorias. Se ha confirmado varias veces para EEUU pero nunca termina de salir. Y de Europa no se dice nada. Por cierto, que la serie también va a llegar a los teléfonos móviles.



THE LEGEND OF HEROES: TRAILS IN THE SKY es un juego de rol de estilo clásico para PSP que salió a finales del año pasado aunque su lanzamiento en Japón de produjo en 2006. No se sabe si llegarán sus secuelas.

■ Mi otra pregunta es sobre las versiones de *Resident Evil 2* y *Resident Evil 3 Nemesis* que han salido en la store europea. ¿Saldrán algún día los juegos en castellano? Es que me parece una tomadura de pelo que después de tanto tiempo esperando a que los sacaran lo hagan en inglés teniendo estos versiones subtituladas a nuestro idioma.

Me extraña que una vez que los han colocado en la Store, los lancen después en castellano. Esos lanzamientos se gestan desde la central europea. Si allí no ceden...

Omar Sosa

¿ LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué es exactamente SmartGlass?

■ Buenas, Yen. Soy un fiel seguidor de vuestra revista hace muchos años, y tengo una pregunta para tí: ¿Qué es exactamente Xbox SmartGlass? ¿Tipo mando de Wii U?

Recoge en parte la idea de Wii U. Gracias a Xbox SmartGlass podremos visualizar en la propia consola y de una forma súper sencilla e intuitiva vídeos, fotografías y demás contenido multimedia que esté almacenado en nuestro smartphone o tablet. Pero no sólo estará enfocado a la conectividad multimedia, sino que también incorporará funcionalidad para juegos como *NFL 13* o *Halo 4*. Aunque en principio sólo iba a ser compatible con iOS y Android, se ha confirmado que *Halo 4*, por ejemplo, tendrá funcionalidades compatibles con Surface, la futura tablet de Microsoft (que se basará en Windows 8).

Adrian Leal Mora

Jugar a PS3 con PS Vita

@ Dos preguntas rápidas:

■ ¿Se podrá algún día jugar a PS3 a través del uso a distancia de PS Vita?

De momento se puede usar crossplay con juegos como *Wipeout*, y próximamente con *PlayStation All Stars Battle*. Y en el E3 se anunció que se podrá usar Vita como mando en *Little Big Planet 2* pero sin dar muchos detalles al respecto. Desde luego, apostar por este camino supondría todo un empujón a la consola.

■ ¿Qué juegos de rol van a salir próximamente para Vita y 3DS? Gracias y un saludo.

En PS Vita tienes ahora *New Little King Stories, Final Fantasy X HD* y más adelante *Soul Sacrifice* y *Phantasy Star Online 2*. Y en 3DS *Kingdom Hearts 3D* que lo tienes ya. En los próximos meses *Monster Hunter 3G, Inazuma Eleven GOShine Dark, Rune Factory 4, Fire Emblem Awakening*...

Ole_el_tronxo

Racismo y videojuegos

@ Hola, Yen. Es la tercera vez que te escribo . Las dos anteriores me las has publicado . Por cierto me las publicaste las dos en el ¡Qué me dices! Porque era el chaval que se encontró 50 € en el suelo (por cierto ya gastados) Pero esta vez no quiero que me publiques en esa sección y que me respondas estas preguntas .

■ ¿En la historia de los videojuegos ha habido alguna frase racista en algún videojue-



go? Es una duda que tengo y que se me ocurrió preguntarte . Porque antes eran otros tiempos y se podían ver estas cosas ¿no?

Seguro, pero ten en cuenta que hablamos de situaciones de ficción, en las que el propio contexto condiciona. Quiero decir, que puede haber frases racistas, como por ejemplo en los *GTA*, pero dentro de una situación ficticia que quiere reflejar una realidad, ni mucho menos porque sus creadores compartan el contenido. También ha habido polémicas forzadas como la de *Resident Evil 5* con los zombis de raza negra, y otras más justificadas como aquella del juego de DS *Spanish For Everyone* en la que había ciertos estereotipos xenófobos bastante desafortunados.

■ **Otra pregunta es si en Hobby Consolas le dais mucho futuro a PS Vita. No se si comprármela**

A ver, no somos adivinos, pero es una muy buena consola y está claro que Sony quiere apoyarla. Si consigue un ritmo de lanzamientos buenos y potentes – los próximos *Assassin´s Creed* y *Call of Duty* serían un buen ejemplo- y empieza a explotar de verdad sus enormes prestaciones como su conectividad con PS3, tendrá una vida larga y fructífera.

■ **¿Qué juegos para PS Vita me recomendáis ?**

Uncharted Golden Abyss, Metal Gear Solid HD Collection, Virtua Tennis 4 y *Mortal Kombat.*

■ **Por último, la más importante. ¿Saldrá la tercera parte de la saga *La Batalla por la Tierra Media*, juego para PC, que cuenta con *La Batalla por la Tierra Media I*, 2 y un DLC del 2? Porque lo normal es que se hagan 3 partes de un juego y la ultima la sacaron en 2006. ¿Qué sabéis sobre este juego, saldrá la tercera entrega o no?**

No tiene ninguna pinta. Desde que Electronic Arts perdió los derechos de la saga y pasaron a Warner, no se ha vuelto a saber nada de él. Siento decirte que no.

Edgar Roncero Alonso

Tecnicismos videojueguiles

@Hola, Yen. ¿Cómo vas? Aquí de nuevo, Christian Sanchez "El Reclu", por 4° vez (me vais a tener que hacer fijo, xD). Te prometí que no te molestaría mas en, por lo menos, un año, pero lo siento, las dudas son las dudas, xD... Gracias de nuevo:

■ **Cuando habláis de palabras como "popping","cliping" y demás palabras parecidas no sé muy bien a qué se refieren. ¿Me podrías hacer el favor de darme una pequeña explicación de qué significa cada una?. Así, cuando lea los análisis los entenderé más aún, xD.**

Normalmente solemos explicarlas pero hay algunas que usamos tanto que damos por hecho que ya sabéis. "Popping" es una onomatopeya que hace referencia a la aparición brusca de elementos en pantalla, en vez de hacerlo de forma progresiva como sucedería en la realidad. Y "clipping" significa la superposición de elementos, como que un personaje se introduzca en una pared.

■ **He visto en paginas web de importación PAL UK (Amazon, etc.) el juego *Ultimate Marvel Vs Capcom 3* para Xbox 360,pero aquí en España (más concretamente en Madrid) no los veo por ningún lado. ¿Llegó a salir PAL en España? Si no ha salido, me lo importaré sin dudarlo...**

Salir, salió seguro. Otra cosa es que trajeran pocas unidades y esté agotado. Si está a buen precio de importación, no lo dudes y hazte con él.

■ **Con todo el respeto, gran Yen, no me quedó muy claro lo de que *L4D* ahora lo distribuiría y produciría THQ. Me pregunto, ¿eso quiere decir que hay mas riesgo de que no hagan el 3 o algo así?**

Los verdaderos responsables son Valve, y antes del E3 ya dijeron que no iban a decir nada de este juego. No quiere decir que no piensen hacerlo, pero si es así ▸▸

vuestra OPINIÓN

Apuesta por lo clásico

Albert Grau

¡Saludos! Os escribo para daros mi opinión sobre lo que se avecina. Me refiero en concreto al futuro de las consolas: descargas digitales para usar en un solo aparato. Me encanta coleccionar videojuegos y si ademas son con ediciones especiales, mejor, le encuentro un valor que hace que no me importe tanto gastar dinero en un producto. Ahora bien: ¿Compraremos tantos juegos una vez no haya formato físico a un precio igual o poco inferior? ¿Serán iguales las ventas de juegos cuando la gente no pueda ir a comprar un juego a una tienda? ¿Está el mercado preparado para perder todo aquel comprador casual que tanto ha costado conseguir pero que tecnológicamente no está preparado para compras digitales? ¿No creéis que el que haya segunda mano propicia que, a buenos precios, gente reacia a gastar tanto en un juego nuevo se enganche a alguna saga y que quizás ese primer juego que compro de segunda mano haga que el segundo lo compre el día de su salida original? Personalmente tengo claro que no compraré llegado ese día, pero que creéis que hará el resto de gente. La teoría de toda industria es crecer en ventas y mi impresión es que este hecho haría todo lo contrario.

Yen: Quizá lo estás viendo desde un lado muy negativo. No dudes de que el sector se adaptará a lo que demandemos los usuarios.

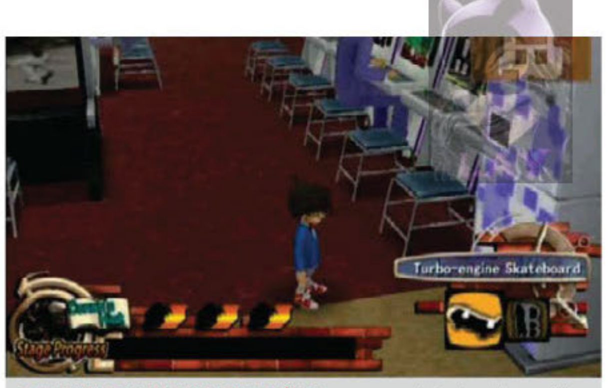


no parece que vaya a ser pronto.

■ **Y ultima: el gran (y precipitado, xD) bombazo: ¿veremos *Max Payne 4?* Muchas gracias Yen**

¡Pero si acaba de salir el 3! Sí que tienes prisa... ya sabes cómo funciona Rockstar. Tardará un tiempo en retomar esta saga. Antes veremos entregas de *GTA*, por supuesto, e incluso apostaría a que de *Red Dead Redemption*, que tras su éxito tiene toda la pinta de que habrá nueva entrega. Eso sin olvidar *L.A. Noire*...

Christian Sánchez "El Reclu". Madrid



DETECTIVE CONAN LA INVESTIGACIÓN DE supone una de las incursiones del personaje en los videojuegos que ha llegado a España. El juego salió para Wii en 2009 y ofrece una mecánica de investigación.

2K GAMES DECLARÓ HACE POCO QUE NO HAY NINGÚN PLAN PARA CONTINUAR CON LA SAGA MAFIA. MÁS CLARO...

Nada nuevo sobre Shenmue

@ Hola, es la primera vez que os escribo. Ante todo, felicitaros por la revista, me parece fantástica. Quisiera, a ser posible, que me pudierais contestar a un par de preguntillas ...

■ **¿Se sabe algún rumor sobre si saldrá un posible *Mafia 3*?**

Nada. Lo último es una declaración de 2K Games que aseguraba que no hay ningún plan para continuar con la saga. Más claro, el agua.

■ **¿Hay alguna noticia mas sobre *Shenmue III*? Y sobre la saga Shenmue... ¿saldrá algún recopilatorio como ya han hecho con las sagas de *God Of War* o *Metal Gear*? Gracias de antemano.**

Sobre *Shenmue III* nada más que deseos, peticiones y fantasías de todo tipo. Vamos, nada. Sí, se lleva rumoreando un tiempo con un posible Shenmue HD en versión descargable que podría incluir las dos partes.

Gultygoblin

Pasar datos a la nueva 3DS XL

@ Hola, Yen. No es la primera vez que escribo a esta gran revista, pero es la primera que te escribo a ti y a tu sección.

■ **Resulta que he visto el vídeo de la nueva 3DS XL y me estoy planteando comprármela, pero ya tengo una 3DS con varios juegos y los juegos del programa embajador. Nintendo ya creó un programa de transferencia de datos para pasar los datos de una DSI o DSI XL a una 3DS. ¿Sabes si van a crear otro para pasar datos de una 3DS a una 3DS XL? Muchas gracias y felicidades por la revista.**

Sí, está confirmado que se podrán transferir todos los datos de 3DS a 3DS XL. Igual que sucede con dos 3DS, las transferencias estarán limitadas en número e incluirán puntos, software, contenido de la eShop, etc

Guillermo Guzmán

Manga, anime y videojuegos

@ ¡Muy buenas, Yen! Soy un reciente fan de la revista y de tu sección. Debo felicitarte a ti y a toda la redacción por esta magnífica revista, que lleva 20 años haciendo disfrutar a todos los jugadores de consolas como el primer día. He escrito en varias ocasiones, a ver si ahora hay suerte. Gracias por existir, porque existe una revista tan cercana al lector. GRACIAS Y ENHORABUENA. Bueno, después de el momento sentimental (jajaja) paso a decirte mis preguntas. Ojalá me las resuelvas (seguro que sí):

■ **Mi hermana es una gran seguidora de los anime y manga japoneses (Sailor Moon, Card Captor Sakura, Detective Conan, Magical Doremi,...) y al igual que a mí, le encantan las consolas de antes. ¿Hay alguno de estos anime para GB, GBC, GBA, NDS o PSP? Si puede ser en español...**

Pues veamos, no hay mucho de los que mencionas, tienes *Detective Conan La investigación de Mirapolis* para Wii y este año está previsto *Detective Conan Prelude* para PSP

■ **Me encantan las pelis de terror (Halloween, Pesadilla en Elm Street, Viernes 13, Scream,...) y también juegos de terror como *Silent Hill*. ¿Hay algún juego de las pelis que he mencionado**



para las plataformas dichas anteriormente? ¿Y algún juego de zombies o fantasmas para PSP o NDS tipo *F.3.A.R.* o *Dead Island*?

De esas películas no, de terror en PSP además de *Silent Hill* tienes *Obscure* y en DS *Resident Evil Deadly Silence* y *Dementium*.

En verano me compré la PSP. ¿Qué juegos de rol o aventuras me recomiendas? Me gustan tipo *Alice Madness Returns* y de aventura medieval.

Bueno, no sé si ajustan a lo que dices, pero los mejores son *The Legend of Heroes, Kingdom Hearts BBS, Final Fantasy Crisis Core* o *Medievil Resurrection*.

Me encantan los juegos de misterio e intriga para DS. He oído hablar de *999: 9 hours, 9 person, 9 doors*. ¿Se encuentra este juego en español? ¿Hay alguno más de este estilo en DS o PSP?

Desgraciadamente no está en disponible en España. Pero de estilo similar tienes varios: *Hotel Dusk Room 215, Last Window* e incluso metería los de la saga *Ace Attorney* y hasta el *Profesor Layton*.

¿Por qué no sacan últimamente juegos de PSP basados en películas, como *Harry Potter 7*, *Green Lantern* o *Shrek 4*, por ejemplo?

Supongo que porque las compañías ya enfocan más sus desarrollos a PS Vita.

He visto noticias de un juego de terror en PSP llamado *Ushiro* ¿Hay alguna noticia de su llegada a tierras españolas o nuevamente los nipones serán los únicos que los disfruten?

Pues ni ellos ni nosotros, porque el juego fue anunciado por Level 5 pero luego se canceló.

Y la última, ¿se sabe algo más del juego *Pokémon Blanco y Negro 2*?

Que sale en España el 12 de octubre y que en su lanzamiento en Japón ha vendido 2 millones de copias en dos semanas.

Jesús García

POKÉMON BLANCO Y NEGRO 2 HA VENDIDO 2 MILLONES DE COPIAS EN JAPÓN EN TAN SOLO DOS SEMANAS

Salto a la nueva generación

@Hola, Yen. A toda la redacción que hace la revista también me gustaría felicitarla por el gran trabajo que hacéis todos. De todas maneras te quería hacer unas cuantas preguntas:

No he realizado aún el salto a lo que en 2006 se llamaba nueva generación y me encuentro más o menos cómodo así. De todas maneras, pienso que ya es hora de dar el salto, pero viendo los anuncios de nuevas consolas que van a salir dentro de poco (PS Vita, Wii U) me pregunto si vale la pena dar el salto o no, ya que no sé si las nuevas consolas anunciadas por Sony y Nintendo son directamente nuevas consolas o simples retoques a las actuales. Estamos a julio/agosto de 2012 cuando escribo esta carta y hace 6 años que salieron las PS3, Xbox 360, etc, etc. ¿Cuánto crees que queda para que se anuncie ya la próxima generación de consolas? ¿Me compro una consola de la generación actual o espero directamente a la próxima generación?

De momento la única de la que podemos hablar es Wii U, y sí es una nueva consola, aunque está aún por ver su potencial. De las de Sony y Microsoft solo sabemos rumores, pero tras este E3 la sensación es que a PS3 aún le queda tiempo, y quizá algo menos a Xbox 360. Ahora los precios de ambas son bastante asequibles y tienen un catálogo excelente, es una buena oportunidad para hacerse con ellas. Es casi seguro que sabremos algo de las nuevas consolas en 2013, incluso antes del próximo E3.

¿Sustituirá PS Vita a PSP?

Ya lo está haciendo.

¿Qué se hizo de la saga *Project Gotham* de Xbox?

Pues que desde que cerró Bizarre ha habido rumores de todo tipo pero da la sensación de que la saga no va a continuar.

¿Hay alguna posibilidad de ver, como en el caso de *Tekken 6*, un *Gran Turismo* para Xbox?



USHIRO es un juego para PSP que fue anunciado por Level 5 en 2008, pero del que no se ha vuelto a saber nada y que incluso ha desaparecido de la web de la compañía. El protagonista era un espíritu capaz de adivinar los desastres.

vuestra OPINIÓN



Todo un luchador

Pablo Saavedra

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Este verano se celebra el EVO 2012, campeonato mundial de juegos de lucha, y al leer esta historia, quedé impactado. Se trata de Osamu Ichikawa, un joven de 29 años con parálisis cerebral desde hace 28. Desde pequeño, siempre le han gustado los videojuegos, especialmente de NES, los cuales le daban la oportunidad de "ser libre" de las desventajas y diferencias físicas. Empezó a jugar a *Street Fighter* tras ver a Daigo Umehara, su gran inspiración, por el cual desarrolló un modo particular de luchar, puesto que no puede mover su cuerpo por debajo del cuello. Debido a que los salones recreativos no están habilitados para sillas de ruedas, no puede ir. Pero, si consigue ir a este EVO, podrá cumplir su sueño: jugar contra gente de todo el mundo, compartir la emoción y energía con sus compañeros, etc. Como el mismo dice: "Allí mi discapacidad no existe". Osamu se merece todo mi apoyo y mi admiración. Si queréis saber más sobre este chico o queréis ayudarle a ir al EVO, entrad en "evo.shoryuken.com"
PD: Os paso una foto de Osamu.

Yen: Gracias por la información. Desde luego se trata de una de las demostraciones más impresionantes de afán de superación ante las circunstancias más adversas. Me alegra mucho que hayan sido los videojuegos los que le han ayudado a mantener la ilusión por seguir adelante.

Ninguna.

■ **¿Se siguen vendiendo las tarjetas de puntos para Xbox 360 y PS3?**

Bueno, puntos en 360 y prepago en PS3. Pero sí.

Carlos Manrique

Juegos de PsOne en Wii

@Hola, Yen. Para empezar quiero felicitarte por la que en mi opinión es la mejor sección de esta extraordinariamente buena revista.

■ **Bueno, la cuestión es que soy un gran fan de los juegos de la PS One, que para mí son los mejores que se han hecho nunca. Gráficos pobres en comparación con los de ahora, pero magníficas historias y diversión: grandes sagas como *Final Fantasy, Spyro the Dragon* y otros grandes títulos como *Metal Gear Solid* o *Parasite Eve*. ¿Podrías decirme si hay algún remake, secuela, adaptación o así de alguno de estos juegos para Wii?**

Por supuesto. *Final Fantasy* tiene varios de la saga Chronicles entre otros, y también *Spyro The Dragon La fuerza del Dragon*. De los otros dos, nada.

■ **¿Existe o se planea alguna adaptación de *God of War* para Wii? Felicidades por la revista y a ver si cae una camiseta que cumplo 18 el 07 del 07**

Ni existe ni se planea. Las camisetas en esta sección son solo para las opiniones seleccionadas, lo siento.

Alberto Constantino



FINAL FANTASY X HD será la versión remasterizada en alta definición que se lanzará para Ps Vita. No incluirá ninguna novedad, será el juego tal cuál lo disfrutamos pero con una importante mejora gráfica. Lo veremos este año.

MIYAMOTO ESTÁ PENSANDO LANZAR REMAKES DE OTROS JUEGOS DE ZELDA PARA 3DS TRAS EL ÉXITO DE OCARINA

Más Zeldas para 3DS

@Hola, Yen. Es la segunda vez que escribo a esta revista. A ver si hay suerte y me puedes contestar estas preguntas. Enhorabuena a todo el equipo de Hobby Consolas por esta revista:

■ **He leído en foros que habrá un remake de *Zelda: Majoras Mask* y *Zelda: A Link To The Past*. ¿Son ciertos ? ¿Habrá de verdad un remake de este par de juegazos?**

Son ciertos y el propio Miyamoto ha hablado de ellos. Están valorando la opción de hacerlos para 3DS tras el éxito de *Ocarina of Time* pero admite que aún no ha tomado una decisión. Pronto lo sabremos.

■ **Y por ultimo: el *Zelda* que será exclusivo de 3DS (como el *Twilight Princess* fue para Wii). ¿Se sabe con que tipo de gráficos son?¿Serán unos gráficos adultos como los de *Twilight Princess* o serán como los de la DS o como los de *Wind Waker*?**

No se sabe nada. Lo que tengo claro es que aprovechará las 3D.

Alberto Serrano

Los próximos Final Fantasy

@Hola, Yen. Me encanta la revista, os leo todos los meses, y especialmente me gusta tu sección, en la que resuelves nuestras dudas. Os he escrito ya alguna vez, pero no he tenido suerte. A ver si puedes responderme esta vez. Ahí van:

■ **Me gustó mucho *Final Fantasy X*, pero la verdad es que sé poco de su remasterización en HD. ¿Puedes decirme si incluirá alguna novedad? Y si es posible, publica alguna foto en tu sección.**

No incluirá ninguna novedad más allá de su remasterización en alta definición. El juego será idéntico al que vimos en PS2.

■ **Hace tiempo se rumoreaba algo de un *Kingdom Hearts Birth by Sleep -Volume two-*. ¿Qué ha sido de él?**

No hay nada. Lo más parecido es el *Final Mix* japonés con las novedades que se incluyeron en occidente.

■ **Un año más, parece que Square nos deja sin *Final Fantasy versus XIII*. ¿Sabes tú algo acerca de este juego?**

Lo último que se sabe es que hay rumores de que haya cambiado su nombre por *FF XV* y que salga también para Wii U. Desde luego todo esto empieza a oler raro.

■ **¿Hay algo de cierto en los rumores que hablan de *Final Fantasy XIII-3*?**

Algún rumor ha salido, pero parece que se trataría de algún DLC.

■ **Y por último,y cambiando un poco de asunto, ¿Puedes hablarme un poco de la U-tad? ¿Existen becas? Gracias y un saludo.**

Como habrás visto en nuestras informaciones se trata de una Universidad con los mejores profesionales para dedicarte al mundo del desarrollo de videojuegos. Sí que existen becas, pero lo mejor es que contactes con ellos y te lo cuenten todo. **www.u-tad.com**

Carlos Sand Wind

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Hey Yen, ten cuidado, que como sigan avanzando así las consolas algún día irán en contra de los humanos, y como tú viajas mucho para ver nuevas consolas, estás en riesgo. ¡Apocalipsis Consolas!

Yen: Esto... gracias por el aviso. Tendré mucho cuidado a partir de ahora. Por cierto, ¿has ido al médico últimamente?

@Bueno, Yen, resulta que hoy me ha pasado algo demasiado deprimente, te escribo a las 00:53. Pues resulta que hace solo dos minutos he finalizado la quinta temporada de Gossip Girl, y estoy perdido en un amplio mar de confusiones morales, no sé que hacer. Siento como su ausencia comienza, y poco a poco se expandirá, hasta que me tenga que encerrar en casa a jugar al *Skyrim* para poder estar centrado en ello y no volver a pensar en Gossip Girl. Sí, te preguntarás por qué te escribo esto, pues resulta que tú eres un entendido en esto de mantener tu identidad bajo llave, como la Gossip Girl, o Reina Cotilla. Por eso no se me ocurre mejor persona para resolver mis problemas psicológicos

Yen: No te preocupes. Te adelanto que en la sexta temporada se desvelará su identidad. Y si ella lo hace... ¡yo no!

@¡Señor 'Yen', es usted más falso que un billete de 4567 yenes y tiene de japonés lo que yo de científico nuclear. Usted, señor 'Yen', se llama en realidad Pepito Pérez y nació en Carabanchel



Yen: Te refieres a un billete como... ¿este?

@¡Ganamos la Eurocopa, Yen! ¿Te apostaste algo?, ¿la Play 3?, ¿la Play 4 quizá?...

Yen: Claro, me aposté la Play 4 contra una 720. Así ninguno de los dos teníamos mucho que perder...

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE L



PÁGINA 124

SLEEPING DOGS: Si queréis ser los tipos más duros de la ciudad, será mejor que preguntéis a Wei Sheng. La acción "al estilo Hong Kong" vuelve por la puerta grande.

TALES OF GRACES F

PÁGINA 128

Esto sí que es rol con solera. Hacía tiempo que no teníamos novedades de la celebérrima saga *Tales*, pero por fin se ha animado a regresar a occidente con una nueva entrega para PlayStation 3. Más combates en tiempo real, humor, amor y toda la magia de la que es capaz esta franquicia.



PÁGINA 126

DARKSIDERS II: Muerte está listo para desencadenar toda su furia en este siniestro juego de acción. Os comentamos qué nos está pareciendo este nuevo Apocalipsis.



PÁGINA 129

SNIPER: GHOST WARRIOR 2. El sigilo y la puntería serán vuestros mejores aliados aquí.

EN ESTE NÚMERO...

La temporada veraniega hace que, como todos los años, el flujo de novedades se resienta. Aun así, los amantes del rol y la acción tienen varios motivos para alegrarse con lo que está por llegar.

PlayStation 3

Xbox 360

17 de agosto | Square Enix | Acción

SLEEPING DOGS

Bajo las luces de neón y los rascacielos se esconde una de las peores mafias de Oriente... y también el único policía capaz de desarticularla, gracias a sus grandes dotes para la acción.

LAS CLAVES



1 HONG KONG estará recreada con gran detalle. Tendremos completa libertad para recorrer la isla.



2 LAS ARTES MARCIALES tendrán mucho protagonismo, como corresponde a un juego de estilo oriental.



3 LAS MISIONES SECUNDARIAS irán desde carreras ilegales a un club de la lucha, karaoke o apuestas.

CUATRO AÑOS DESPUÉS DE ANUNCIARSE (y cancelarse, cuando aún se llamaba *True Crime Hong Kong*), el detective Wei Shen saldrá por fin a patrullar por la ciudad. Su misión consistirá en acabar con una de las triadas más poderosas que actúan en la isla, la mafia Sun On Yee, y para ello tendrá que poner a prueba sus habilidades como conductor, con un arma en las manos o con las artes marciales.

Sleeping Dogs tendrá el desarrollo de un "sandbox", con muchos guiños al cine de acción oriental, como la posibilidad de activar la cámara lenta durante los tiroteos (como en las películas de John Woo) o utilizar técnicas de "free running" para movernos por la ciudad.

LA AMBIENTACIÓN no será lo único que diferenciará a *Sleeping Dogs* de otros grandes del género. Los desarrolladores, United Front, han insistido en que las misiones sean muy variadas y mezclen distintas mecánicas de juego: nos han mostrado persecuciones en que alternamos partes a pie y vehículos, mientras disparamos por la ventanilla. Además, aparte de circular libremente por Hong Kong, podremos entretenernos con "actividades" como un club de la lucha, cantar en un karaoke o echarnos "novias".

Esta mezcla de géneros estará rematada por aspectos de rol que nos ayudarán a personalizar el aspecto de Wei, y nos otorgarán experiencia según actuemos para la mafia, la policía o en nuestro propio beneficio. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Pese a los retrasos y cambios de desarrollador, *Sleeping Dogs* tiene una pinta inmejorable.



EL ARGUMENTO nos pondrá en la piel del detective Wei Shen, que trabaja infiltrado en una de las mafias más poderosas de la ciudad, la triada Sun On Yee.



PODREMOS CONTROLAR VEHÍCULOS de todo tipo, como coches, motos y lanchas fueraborda. Para movernos por la ciudad haremos movimientos de "parkour".

DURANTE LOS TIROTEOS podremos activar una cámara lenta. Si disparamos a bordo de un vehículo, el desarrollo será "sobre raíles".

SLEEPING DOGS RECUPERA ELEMENTOS DEL CINE DE HONG KONG

¡OJO AL DATO!

El juego original...

IBA A SER LA TERCERA ENTREGA DE TRUE CRIME

Activision comenzó el desarrollo de *True Crime Hong Kong* hace cuatro años. Sin embargo, consideró que no iba a ser rentable, y decidió abandonar el proyecto dos años después. Square-enix resucitó el juego, con nuevo protagonista y argumento.

■ Agosto ■ THQ ■ Aventura

DARKSIDERS II

Los mayas tenían razón: el fin del mundo será en 2012. Lo sabemos de buena tinta, porque ya conocemos a los jinetes del Apocalipsis.



LAS CLAVES

1 **EL JINETE MUERTE** le dará más profundidad a la aventura. Es un personaje con más matices, y nuevos poderes.

2 **EL CABALLO** Desesperación nos ayudará a recorrer los enormes escenarios (y también a combatir).

3 **LA ARMADURA** de Muerte estará formada por varias piezas que podremos configurar libremente.

■ **CUANDO LOS MARES SE CONVIERTAN EN SANGRE,** suenen las trompetas y las estrellas caigan del cielo, el segundo jinete del Apocalipsis, Muerte, se enfrentará a una aventura colosal. Pero no va a hacer falta que viajemos al Inframundo para presenciarlo, porque *Darksiders II* se estrenará el mes que viene en nuestras consolas (y también en Wii U más adelante, coincidiendo con su lanzamiento).

Esta secuela volverá a contar con los diseños del dibujante Joe Madureira, creador de cómics como The Ultimates, y un desarrollo que mezclará combates y exploración en la línea de *Zelda*. Pero el cambio de personaje traerá consigo importantes novedades, como una nueva forma de combatir, más ágil y con nuevas armas (en particular, la guadaña). Además, esta vez tendremos la posibilidad de configurar nuestra armadura, tanto su aspecto como sus poderes, en función del estilo de cada uno.

→ **EL PAPEL DE NUESTRO CABALLO, DESESPERACIÓN,** será mucho más relevante que en el juego anterior, en especial para movernos por los enormes escenarios (cuatro veces más grandes que en *Darksiders*) y enfrentarnos a unos enemigos finales que nos harán palidecer por su tamaño ¡y eso que Muerte llevará el rostro cubierto con una máscara!

También podemos adelantar algunos detalles sobre el argumento, como que se desarrollará simultáneamente al primer *Darksiders*, y que nos vamos a cruzar con los otros tres jinetes del Apocalipsis (Guerra, Hambre y Conquista), pero que no podremos controlarlos. La historia superará las veinte horas de duración, y será más compleja y retorcida: mientras que el jinete Guerra tenía muy claro su deber (no era más que un "soldado"), Muerte se va a cuestionar lo que está haciendo a cada paso.

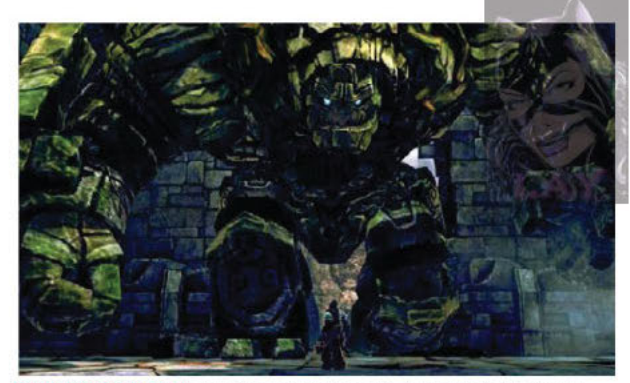
Esta evolución también se va a trasladar al apartado técnico: los escenarios coloridos darán paso a niveles de tono crepuscular, los personajes se moverán de un modo más fluido, y se multiplicará el nivel de detalle en los modelos. Dentro de muy poco veremos lo que da de sí esta aventura. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Darksiders **fue una de las sorpresas de 2010, y esta secuela promete superarlo, con un personaje más complejo.**



LOS COMBATES serán más ágiles, ya que el jinete Muerte tendrá la habilidad de esquivar los ataques enemigos, en lugar de bloquearlos como hacía Guerra.



LOS ENEMIGOS FINALES crecerán considerablemente. Como veis, habrá algunos enfrentamientos que parecerán inspirados en *Shadow of the Colossus*.

LOS DISEÑOS de Joe Madureira estarán "bañados" por un tono más crepuscular que en el primer juego.

MUERTE irá armado con su clásica guadaña y ocultará su rostro con una máscara.

¡OJO AL DATO!

Una edición "para morirse"...
SOLO PARA COLECCIONISTAS
Incluirá el juego, la máscara de Muerte a tamaño real, un libro de arte, la banda sonora (descargable) y dos contenidos adicionales para el juego: la Tumba de Arguil (un nivel adicional) y la armadura Sombra de la Muerte.

PODREMOS CABALGAR SOBRE DESESPERACIÓN PARA LUCHAR CONTRA ALGUNOS ENEMIGOS

LAS CLAVES



1 LOS COMBATES volverán a ser en tiempo real, pero estarán cargados de opciones tácticas para los más metódicos.



2 LOS PERSONAJES serán de lo más "japo". Desde la mística encantadora hasta el héroe solitario. Seguro que nos calan muy hondo.



Agosto **Namco-Bandai** **Rol**

TALES OF GRACES F

LA SAGA QUE ENCANDILÓ A LOS ROLEROS occidentales en los tiempos de GameCube prepara su regreso triunfal. Este título, que salió en las Wii japonesas un par de años atrás, llegará a España solo en versión PlayStation 3.

Como es habitual en la saga, nos encontraremos con combates en tiempo real, pero esta vez la personalización de nuestros combos será total. Hasta podremos cambiar nuestro estilo de lucha en pleno combate, en función de las circunstancias. Pero, por otro lado, el control será más rápido de ejecutar e intuitivo que antes, con la intención de que nuevos jugadores se incorporen a esta franquicia ya consagrada.

LA HISTORIA se centrará en las peripecias de Asbel Lhant y sus amigos, que tienen que mediar en el conflicto que hay entre tres reinos para controlar todo el planeta. Por el camino deberán aprender que la amistad es el valor más importante de todos. Los fans del anime se alegrarán al saber que habrá montones de secuencias de corte hechas a base de dibujos animados, como es habitual en la saga. Por cierto, que a Europa llegará también una edición especial que no han visto en Estados Unidos y en Japón. Parece que nos quieren compensar un poco por esta larga espera... HC

PRIMERA IMPRESIÓN

En cuanto a detalle gráfico no está a la altura de los mejores en PS3, pero el diseño artístico y los combates nos atraen.

■ Septiembre ■ City Interactive ■ Shoot'em up

SNIPER: GHOST WARRIOR 2

LAS CLAVES



1 SER UN FRANCOTIRADOR será lo más divertido del juego. Avistar a los enemigos, preparar el tiro, aguantar el pulso...



2 LA AMBIENTACIÓN será más variada que en la primera entrega, con tres grandes escenarios principales: Filipinas, Tíbet y Sarajevo.

■ **SARAJEVO, 1993, UN PUÑADO DE SOLDADOS SERBIOS** nos ha atrapado al infiltrarnos en la cruenta guerra civil que vivió la ex-Yugoslavia. Como veréis, la ambientación abandonará (durante ésta parte del juego) las junglas de la primera entrega, pero tranquilos, porque el motor CryEngine 3 volverá a demostrar lo bien que se le dan los entornos naturales en los otros dos grandes escenarios, la selva de Filipinas y las montañas del Tíbet. La acción será más pausada que en otros shooters en primera persona: primero tendremos que analizar la zona usando nuestros binoculares (que también incluyen visión termal y nocturna) marcando a nuestros objetivos, para luego acabar con ellos silenciosa y rápidamente.

→ **EL SEGUNDO NIVEL, EN FILIPINAS**, nos recordará más a la primera entrega, con mapas pasilleros con la acción muy "scriptada", es decir, que tendremos pocas opciones de actuar de un modo libre. Habrá nuevas animaciones para las muertes silenciosas y volverá la "kill cam", la espectacular cámara que sigue nuestra bala. La recreación balística será configurable, para hacer que el viento o la gravedad tengan mayor peso, nunca mejor dicho. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El juego tiene buena pinta, aunque esperamos que haya mejoras en la IA de los enemigos (algo estúpidos) y en los gráficos (algo cutres).





■ 3 de agosto ■ Deep Silver ■ Rol

RISEN 2: DARK WATERS

■ **MARA, LA REINA DE LOS OCÉANOS,** ha enviado a sus hordas de monstruos marinos contra los humanos, y nuestro héroe anónimo tendrá que salir de la Inquisición (donde acababa en la primera entrega) para convertirse en un auténtico pirata. Pero tranquilos, que aún podremos decidir qué tipo rufián seremos: un amigo de los nativos de las islas (que practican la magia negra y el vudú), un genuino pirata bebedor de ron, o un aliado de la Inquisición. Dependiendo de ello dispondremos de unas u otras habilidades, lo que alterará el desarrollo y hará que sea un RPG muy rejugable.

→ **LA VARIEDAD DE SITUACIONES SERÁ LA CLAVE** de *Risen 2*. Podremos usar el vudú para poseer a otros personajes, hacer que dos enemigos se enfrenten entre ellos, crear pociones y armas para nuestro héroe o navegar de isla en isla con nuestro propio barco. Los combates, en tiempo real, nos permitirán atacar con espada, armas de fuego o cetros mágicos, y realizar todo tipo de jugarretas "piratescas", como lanzarle arena a los ojos a los rivales o enviar a nuestro mono para que le moleste. Todo ello con una más que aceptable libertad para explorar los escenarios a nuestro aire en busca de nuevas aventuras y tesoros. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Técnicamente parece algo flojo, pero la estupenda recreación pirata y la variedad de situaciones nos encantan.





1 **CONVERTIRSE EN UN PIRATA** famoso y temido será la misión principal de nuestro héroe. Eso y acabar con la malvada diosa Mara, claro.



2 **LA VARIEDAD** de misiones y de habilidades serán uno se sus puntos fuertes. Podemos usar vudú, magia negra, armas de fuego...

LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

¡Participa y llévate uno de estos premios!

5 Juegos de Xbox 360

5 Juegos de PS3

4 Figuras JOKER

1 BATICUEVA

1 BATMÓVIL

4 Figuras BATMAN

BASES DEL CONCURSO

Entre todos los que os descarguéis el fondo se elegirán 10 ganadores: 4 recibiréis un juego de PS3 y una figura de Batman; 4 un juego de Xbox 360 y una figura de Joker; 1 recibirá un juego de PS3 y la Baticueva; y el último un juego de Xbox 360 y el Batmóvil.

1. Fecha límite para participar: 20 de agosto de 2012.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos en el envío de los premios.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Hobby Consolas.
6. La participación en el presente concurso implica la total aceptación de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Quedan excluidos de este sorteo los empleados de Axel Springer España. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Axel Springer España.
8. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos aquellos premios que nos sean devueltos por el servicio de correos. Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, con lo cual ya no tendrá derecho a solicitarlo.

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales

Cómo participar

Envía un mensaje de texto desde tu móvil al **número 27363** poniendo: **batmanhc251** (espacio) **tus datos personales** (nombre, apellidos, dirección, código postal y localidad donde vives).

Coste del mensaje 1,42 € (IVA incluido).
Axel Springer España S.A.
Teléfono: 902 111 315 www.axelspringer.es
C/Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035 Madrid.
Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor.

¡Y llévate este fondo para tu móvil solo por participar!















MUCHO MÁS QUE

ESTRENOS
BD-DVD

Juan de los Muertos



- Género Acción
- Protagonistas Alexis Díaz de Villegas, Jorge Molina, Andrea Duro, Andros Perugorría...
- Director Alejandro Brugués
- Precio 20 €
- También en DVD 15,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆





ARGUMENTO: La Habana ha sido invadida por muertos vivientes. Juan quiere sacar tajada y monta un negocio cuyo eslogan es "matamos a sus seres queridos". Humor negro, gore y crítica política.
EXTRAS BLU RAY: Tráiler, escenas eliminadas, making of, cortometraje, documental Fase Terminal, ficha artística, ficha técnica. ✶

Contraband



- Género Acción
- Protagonistas Mark Wahlberg, Kate Beckinsale...
- Director Baltasar Kormakur
- Precio 24,99 €
- También en DVD 17,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Chris Farraday, un excontrabandista, se ve obligado a volver al negocio después de que su cuñado Andy meta la pata en un intercambio. Las cosas se tuercen y Chris deberá hacer frente a narcotraficantes, policías y sicarios, recordando sus antiguas habilidades y destrezas.
EXTRAS BLU RAY: Escenas eliminadas, Cómo se hizo, Los especialistas y la acción de Contraband, Comentario del director. ✶

Devil Inside



- Género Terror
- Protagonistas Fernanda Andrade, S. Quarterman...
- Director William Brent Bell
- Precio 25 €
- También en DVD 20 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS N/D



ARGUMENTO: Isabella, hija de una mujer a la que se declaró demente tras llevar a cabo tres asesinatos en 1989, busca respuestas a la locura de su madre, veinte años después. Las pistas la conducen a un exorcismo realizado por dos curas deshonestos, que afirmaban que su madre estaba poseída por cuatro poderosos demonios. Isabella ha de enfrentarse al mal o renunciar a su alma, en su búsqueda de respuestas.
EXTRAS BLU RAY: No disponibles.

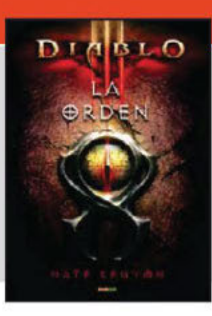


LIBROS

Diablo III. La Orden

Deckard Caín, miembro de los Horadrim, se embarca en un viaje para encontrar a otros de su orden y derrotar a los demonios Diablo (señor del terror), Mephisto (señor del odio) y Baal (señor de la destrucción).

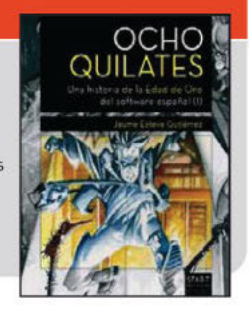
- Editorial Panini ■ Precio 17,95 €



Ocho quilates

Bajo el subtítulo "Una historia de la Edad de Oro del software español", Jaume Esteve repasa la mejor época de la creación de juegos en España. Este volumen, el primero de dos, repasa los años desde 1983 hasta 1986.

- Editorial Start Magazine ■ Precio 18 €





ESTRENOS

BD-DVD



Pack Christopher Nolan

- Género **Acción**
- Protagonistas **Christian Bale, Leonardo Dicaprio...**
- Director **Christopher Nolan**
- Precio Blu Ray **65,99 €**
- También en DVD **49,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★☆





ARGUMENTO: Las seis grandes películas del director Christopher Nolan se reúnen un único pack: *Batman Begins, El Caballero Oscuro, Origen, Memento, El Truco Final* e *Insomnio.* Espectaculares títulos en una oferta realmente imperdible.
EXTRAS BLU RAY: Libreto exclusivo del director y sus películas. ✶



Indomable

- Género **Acción**
- Protagonistas **Gina Carano, Ewan McGregor...**
- Director **Steven Soderbergh**
- Precio Blu Ray **21,99 €**
- También en DVD **17,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS N/D



ARGUMENTO: Mallory Kane es una mercenaria a la que numerosos gobiernos contratan para que les haga su trabajo sucio. Sin embargo, es traicionada en una misión en Dublín, por lo que deberá hacer uso de sus habilidades para escapar del país y regresar a Estados Unidos. Así podrá proteger a su familia y, a la vez, preparar su venganza contra aquéllos que se han atrevido a traicionarla.
EXTRAS BLU RAY: No disponibles. ✶



Starship Troopers Invasion

- Género **Acción**
- Protagonistas **John A. Warden, Carl Jenkins...**
- Director **Shinji Aramaki**
- Precio Blu Ray **14,99 €**
- También en DVD **14,99 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Los bichos han atacado un puesto un puesto avanzado de La Federación y los supervivientes que quedan lucharán por salvar la inteligencia Militar que está allí escondida. Un par de historias basadas en el film hollywoodiense de los 90. ¿Desea saber más?
EXTRAS BLU RAY: Galería de arte, comentarios del director, making of, diseño de personajes, captura de movimientos, animaciones... ✶



MÚSICA

Lollipop Chainsaw

La banda sonora de la última locura de Suda 51 está disponible para deleite de vuestro oídos. La música corre a cargo de Akira Yamaoka, el responsable de la melodía de sagas como *Silent Hill.*

- Compañía **Water Tower** ■ Precio **9 $**



CINE

Prometheus

La nueva película de Ridley Scott nos presenta a una expedición que busca el origen de la humanidad, pero que encontrará algo peor...

- Productora **20th Century Fox**
- Estreno **3 de agosto**



BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



◀ UN PELUCHE DE ANIVERSARIO

Este muñeco, de 18 centímetros, conmemora el vigésimo quinto aniversario del nacimiento de *Final Fantasy*. ¿Puede haber un personaje más apropiado para soplar su tarta de cumpleaños? **Más información en:** www.skynet-shop.com
Precio: 37,95 €

ESTA ESTATUA DA MUCHA GUERRA ▶

Ahora que la saga *Ghost Recon* vuelve a estar de moda, podemos "contratar" a uno de sus soldados y ponerlo a vigilar nuestra habitación. La figura mide 21 centímetros y está hecha de PVC.
Más información en:
www.skynet-shop.com
Precio: 30,95 €





CROSSOVER TEXTIL ▶

Si sois aficionados de *La Guerra de las Galaxias* y, a la vez, de *The Legend of Zelda*, estáis de enhorabuena. Aquí tenéis un "crossover textil" de lo más chulo. ¡Que la Trifuerza os acompañe!
Más información en:
www.fanisetas.com
Precio: 17,95 €



EL "ABRECOCOS" ▶

Este abridor de botellas, coronado por el inconfundible Pac-Man, cuenta con un imán para poder pegarlo a la puerta de la nevera y para que las chapas no salgan rodando por el suelo después de desprenderse del recipiente.
Más información en:
quelovendan.com
Precio: 11,90 €

◀ LA FUNDA INVASORA

Esta funda de plástico homenajea a los marcianitos de *Space Invaders*. Es compatible con iPhone 4 y iPhone 4/S. Pensada especialmente para los jugones más nostálgicos.
Más información en:
www.vistoenpantalla.com
Precio: 7,35 €

CÓMICS

La Cosa del Pantano

Una nueva versión del clásico llega de la mano del gran Scott Snyder. Es la historia de Alec Holland, un hombre condenado a convertirse en un ser sin humanidad para salvar al universo.

Publicado por: ECC Ediciones
Precio: 8,95 €



Videojuegos

Los pequeños-grandes sufrimientos por los que pasa el jugón de videojuegos a diario son analizados con brillante humor por Bastien Vivès. Os sentiréis muy identificados.

Publicado por: Diábolo Ediciones
Precio: 11,95 €



HOBBY SHOPPING

Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio solicita información en el teléfono: 902 11 13 15



Si tienes una tienda de videojuegos, y quieres anunciarte en este espacio, solicita información:



SI QUIERES MONTAR UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS O QUIERES AMPLIAR TU CATÁLOGO DE PRODUCTOS, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS ENVIÁNDONOS UN E-MAIL A franquicias@gameshop.es Y TE ASESORAREMOS EN TODO EL PROCESO



especialistas en videojuegos
WWW.GAMESHOP.ES

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ URGENTE: 6€)

PS3 — NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS











































PSVITA — NOVEDADES Y PRÓXIMOS LANZAMIENTOS









































PRECIOS VÁLIDOS HASTA PUBLICACIÓN PRÓXIMO NÚMERO HOBBYCONSOLAS - TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN I.V.A. - PRECIOS EXCLUSIVOS PARA PEDIDOS TELEFÓNICOS Y VENTA ONLINE

EL MES QUE VIENE



Viajamos a Estados Unidos para ver de primera mano el espectacular regreso de la Saga Galáctica. El juego que promete llevar los videojuegos a un nuevo nivel mostrará todos sus detalles, en exclusiva, dentro de nuestro próximo número.



NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Solé Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones

COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Carlos Hergueta, Borja Abadie, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Javier Parrado, Melissa, Roberto Ganskopf

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo
DIRECTORA DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN:
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apinto Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Asesor Servicios Producción:
Asedict Gestión Editorial S.L.
Depósito Legal: M-32631-1991

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

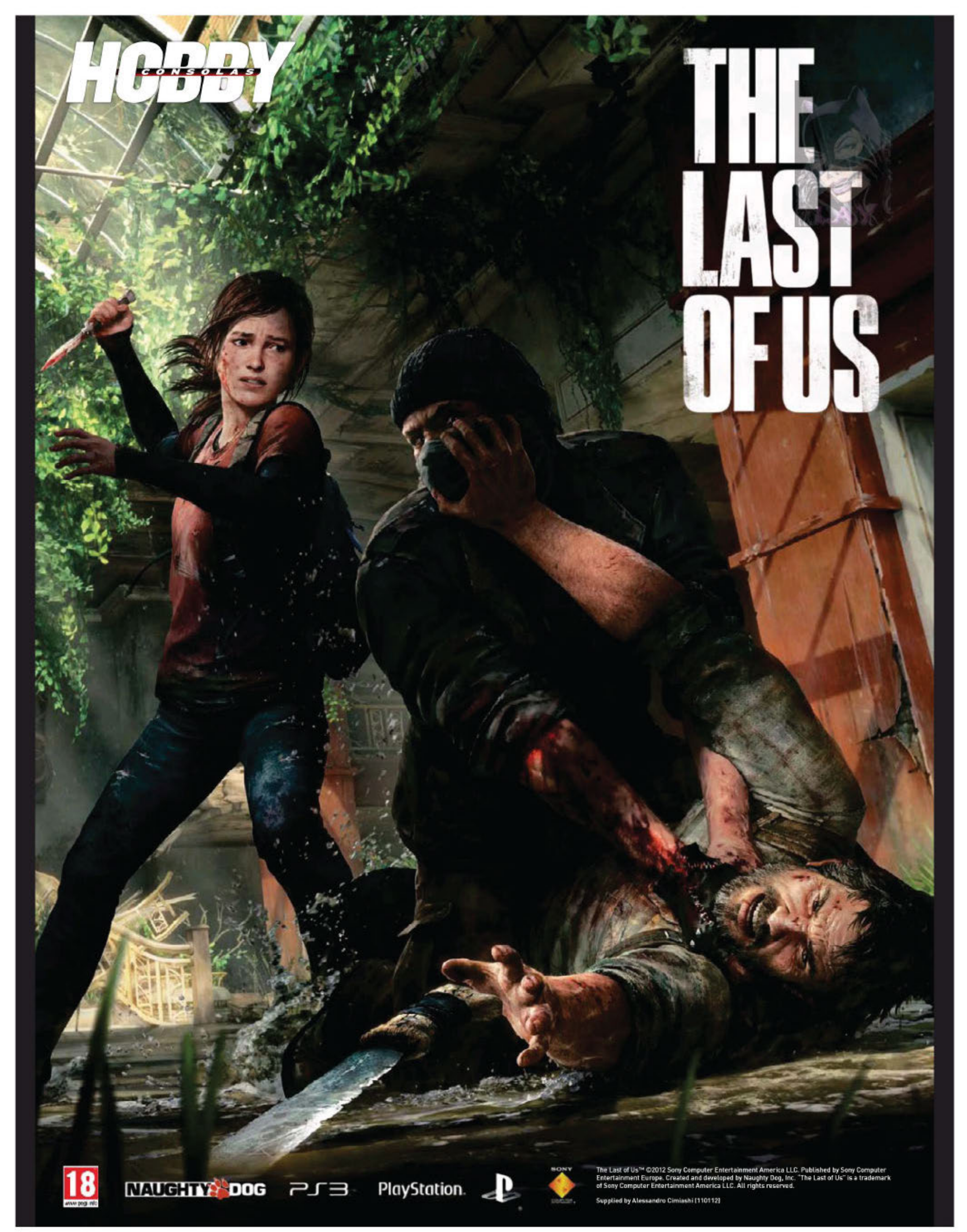
Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.




HOBBY CONSOLAS
LOLLIPOP CHAINSAW
TM
San Romero KNIGHTS
18
KADOKAWA GAMES
GAMES
LOLLIPOP CHAINSAW © KADOKAWA GAMES/ GRASSHOPPER MANUFACTURE. Published and distributed by Warner Bros. Interactive Entertainment, a division of Warner Bros Home Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas Microsoft y se utilizan bajo licencia de Microsoft. "", "PlayStation", "PS3", "" and "" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
[s12]


HOBBY CONSOLAS
THE LAST OF US
18
www.pegi.info
NAUGHTY DOG
PS3
PlayStation.
SONY
The Last of Us™ ©2012 Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc. "The Last of Us" is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. All rights reserved.
Supplied by Alessandro Cimiashi [110112]


BUSCÁBAMOS NUESTRO ORIGEN
Y PODRÍAMOS HABER ENCONTRADO NUESTRO FIN
DEL DIRECTOR DE ALIEN Y GLADIATOR
PROMETHEUS
3.08.12